

VOUS PIÉTINEZ ? SORTEZ DE VOS LIMITES !

**VOICI Sept Techniques
d'Intelligence Collective
qui utilisent la puissance
des contes pour
débloquer les situations**

DÉCUPLEZ VOTRE POUVOIR CRÉATEUR PAR LES HISTOIRES



Jean Pascal Debailleul

www.coachdelegende.com

Le pouvoir des histoires

Important

En lisant ce livret, vous obtenez le droit de l'offrir sur votre blog, sur votre site web, de l'intégrer dans des packages ou de l'offrir en bonus avec des produits.

Vous ne pouvez PAS le vendre directement, ni l'intégrer à des offres punies par la loi dans votre pays.

Vous pouvez également l'offrir en cadeau à qui vous voulez.

Ce livret est sous licence Creative Common 3.0 « Paternité – Pas de Modification - Pas d'Utilisation Commerciale ». Cela signifie que vous êtes libre de le distribuer à qui vous voulez, à condition de ne pas le vendre, pas le modifier, de toujours citer Jean Pascal Debailleul comme auteur et de maintenir les liens vers www.coachdelegende.com

SOMMAIRE

Pour atteindre directement une page, mettez votre souris sur le titre puis faites Ctrl+clic pour suivre le lien

I. INTRODUCTION 5

- a) Bienvenue dans le programme « les 7 techniques d'intelligence collective...» 6
- b) Qui suis-je ? 8

II. Un peu de théorie pour apprendre à maîtriser les coïncidences 11

- a) Comment acquérir la posture de synchronicité du héros ? 11
- b) Comment débloquer à volonté toutes les situations ?..... 12
- c) Comment créer en intelligence collective..... 17

III. Vous aspirez à réussir ensemble ? Pratiquez la sagesse des contes ! 19

- a) Les sept techniques d'intelligence collective de la méthode Horaklès 19
- b) Comment mettre en œuvre les sept techniques d'intelligence collective 22

IV. CONCLUSION 40

Annexes..... 42

- c) Les contes de chaque technique 42
- d) Quelques vidéos de présentation de la méthode 66

V. Vos clients n'avancent pas ? Faites les jouer ! VIDÉO en préparation

- a) Quel créatif vous êtes : Le jeu de la Voie des contes 1
- b) Quel communicant vous faites : Le jeu Horaklès de storytelling 2
- c) Comment êtes vous connecté : Le jeu de création narrative Voler 3
- d) Quel innovateur vous êtes : Jeu Vortex de sagesse de groupe..... 4

VI. Internet vous impressionne ? Devenez créateur de culture ! VIDÉO à venir

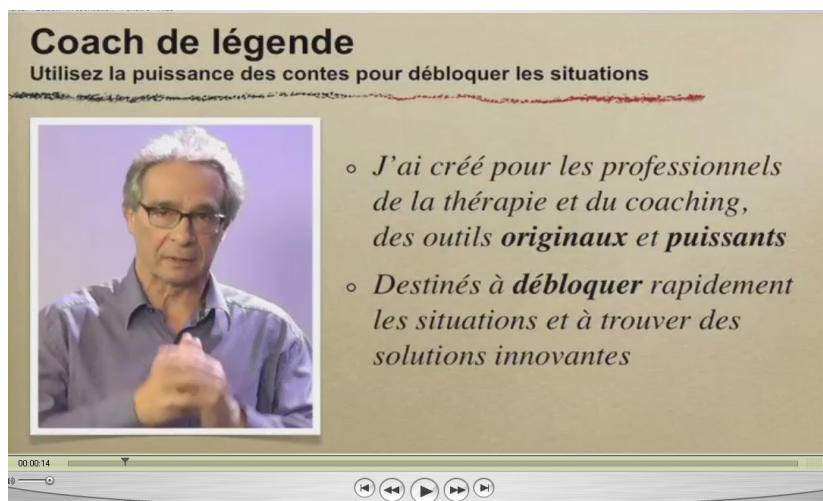
- a) Faites de votre passion un savoir 1
- b) Transformez votre savoir en proposition 2
- c) Faites connaître votre offre avec les techniques du web marketing..... 3
- d) Passez de « la vie que je peux » à « la vie que je veux » 4
- e) Contribuez à la nouvelle gouvernance des créateurs..... 5

« Dites-moi vos impressions »

Je viens de vous lire avec un grand plaisir en tirant un max de conseils. Je suis un jeune écrivain Burkinabé et votre expérience m'apportera beaucoup dans l'écriture. J'ai déjà publié un premier livre de contes et en prépare un deuxième, sortie littéraire les mois à venir. Plaisir de rester en contact. Philippe B. conteur

Intéressants vos e-mails ! Vous proposez une façon d'avancer dans la vie qui fait foin des préjugés. Je vais regarder cela de plus près. Envoyez-moi la suite, je pressens une capacité renouvelée à m'émerveiller. Roseline B., Professeur

Lorsque nous étions enfants, nous jonglions facilement entre réalité et imaginaire. Le monde imaginaire n'existait que dans notre regard d'enfant et n'était en général pas pris au sérieux. En grandissant, il nous a fallu devenir raisonnables. Vous, vous n'avez pas l'air raisonnable et pourtant votre proposition semble très réfléchie. C'est un peu complexe, mais j'imagine que cela est dû aux premiers pas. J'attends vos vidéos. Pierre B., formateur



Je reviens vers toi pour te remercier pour ce beau travail de la voie des contes, et pour ta générosité dans la transmission de ton savoir faire. Ce week-end m'a remise dans une énergie de croissance, et les synchronicités abondent. Je vais maintenant pratiquer pour intégrer et approfondir la mise en oeuvre. Laurence P., coach

Les contes m'ont beaucoup soutenue dans la longue épreuve de chirurgie et de rééducation que je viens de traverser... je suis enfin debout et rêve de venir à Paris. Continuez à m'envoyer vos infos, je lis et écoute tout ce qui vient de vous, votre enthousiasme est si communicatif, votre manière d'oser, de concrétiser, je suis toujours impressionnée ! Je viens de faire l'acquisition du jeu Horaklès et l'ai testé, quelle puissance cela génère ! Hier soir, les thérapeutes du coin se réunissaient chez moi comme chaque semaine pour partager nos approches... c'était mon tour de parler et j'ai présenté la voie des contes. Je leur ai proposé de jouer ensemble à Horaklès... une séance très dynamisante, pour chacun et pour le groupe. Nous décidons d'en faire notre outil de cohésion d'équipe ! Martine CH., coach

Moi j'ai trouvé votre "web" en cherchant de l'information sur le mot magique "synchronicité". Merci beaucoup pour votre livret "devenez_createur_de_légende", que je étudie encore. Moi je trouve votre vision de la réalité simplement extraordinaire. Merci beaucoup. Comme vous dites en France: Ça marche!!! Joaquim Prims Sansalvador T. (Barcelona)

I. INTRODUCTION

- a) Bienvenue dans le programme « 7 techniques d'intelligence collective »
- b) Qui suis-je ?

a) **Bonjour et bienvenue dans le programme « Sept techniques d'intelligence collective ... »**

Dans ce livret court et illustré d'exemples concrets, je vais partager avec vous des techniques à utiliser **quand vous êtes en baisse d'énergie**.

En effet les conditions d'existence, aujourd'hui, exigent un **haut niveau de vitalité** et n'admettent pas de faiblesse lorsque les épreuves de la vie vous malmènent. L'idéal pour vous serait de pouvoir **vous redresser dans l'instant en accédant à la magie qui vous est propre**. Mais savez-vous **la retrouver à volonté** ?

Les études sur le cerveau, pourtant, invitent à développer **les ressources prodigieuses de la conscience** qu'on utilise à peine. Alors comment les convoquer **dans les passages à vide**, les vôtres et ceux de vos clients ?

Car c'est possible ! comme je vais vous le montrer.

Je vais vous dévoiler, **tout d'abord, 7 techniques d'expansion de la conscience** qui utilisent la puissance des contes. Elles me permettent, à moi personnellement, de **sortir à volonté de mes impasses** et de **retrouver instantanément ma flamme**.

Ensuite je vous révélerai le grand secret de la sagesse des contes grâce auquel vous pourrez rejoindre l'**ADN des problématiques** et libérer leurs solutions.

Mieux encore, je vous apprendrai **l'erreur fatale à ne pas commettre** quand enfin la magie des coïncidences se réveille dans votre vie.

Et cerise sur le gâteau, je vous présenterai, dans les vidéos que je prépare, **les 4 jeux que j'ai créés** pour mettre en œuvre ces techniques de **manière ludique**. Ces jeux, concrètement, feront les $\frac{3}{4}$ du travail à votre place. Si bien que vous pourrez très rapidement, juste en suivant les règles de jeu, **donner à pratiquer ces outils** à vos clients et les sortir de leurs blocages.

Ce livret est votre meilleure chance de découvrir gratuitement une **synthèse originale de pratiques de coaching** croisant les **psychologies modernes** et les **sagesses anciennes - modélisées** sous la forme de jeux qui vous permettront d'introduire à votre tour la puissance des histoires dans l'accompagnement de vos clients. **Et je gage que vous allez aimer ces outils, car vous aussi vous ferez vivre la magie des contes à vos clients**.

VOUS PIÉTINEZ ? ... SORTEZ DE VOS LIMITES !

Voici donc 7 techniques d'intelligence collective qui utilisent la puissance des contes pour débloquer rapidement les situations.

Ces techniques vous apprendront comment utiliser les contes et :

1. **Accéder à l'inspiration à volonté pour vous dégager des impasses.**
2. **Attirer les coïncidences** à partir du génie de votre projet.
3. **Accéder à l'ADN des problématiques** pour libérer leurs solutions.
4. **Vous démarquer dans votre réseau** et en dynamiser la synergie.
5. Devenir **créateur au carrefour de l'époque.**
6. **Activer la sagesse de groupe** pour innover.
7. **Devenir vecteur de culture avec Internet.**

Souvenez-vous de ces histoires qui racontent comment:

Alexandre tranche le nœud gordien, Thésée s'échappe du labyrinthe, David terrasse Goliath, le Chat botté fait d'un meunier un roi...

N'avez-vous pas, vous-mêmes, connu des moments fabuleux où tout était possible? Vécu des histoires où l'inespéré était au rendez-vous ?

Aujourd'hui, il est plus actuel que jamais de reprendre ce raccourci, de retrouver cette magie de la vie rencontrée au hasard de l'existence et de la projeter, **en créateur**, dans les problématiques que vous avez à traiter.

Car c'est possible avec le couplage des outils de l'intelligence collective et de la sagesse des contes comme je vais vous le montrer.

Le futur qui émerge, lui aussi, pousse à cette accélération des moyens de création. *Mettez-vous à l'heure !*

Attention à bien suivre la proposition des deux premières techniques, elles seront votre véritable entrée dans l'univers où je vous invite [ici](#)

Pour sortir des impasses, plongez dans l'intelligence collective !

Cette époque est exceptionnelle, il n'y a jamais eu autant d'intelligence à disposition. Il ne vous manque que d'y puiser à volonté pour sortir de vos impasses et libérer votre vitalité créatrice. Les contes vous montreront comment faire.

Apprenez à vous brancher sur la sagesse collective, rejoignez les courants d'innovation. Ils sont là, à disposition des créateurs.

Devenez créateurs, vivez une histoire, et entrez dans la légende des grandes transformations en cours.

Car le futur vous appelle et vous demande impérieusement de créer. La Terre est arrivée à un point crucial où, pour ne pas sombrer, il lui faut inventer totalement un autre monde. Vous ne pouvez pas échapper à la légende qui nous a rattrapés tous comme une vague.

Les moyens de l'intelligence collective et de la sagesse des contes vont vous faire entrer en douceur dans l'Histoire d'aujourd'hui.

Mais un conte le dit tellement mieux :

« Il était une fois deux hommes qui voyageaient ensemble. Comme ils s'étaient arrêtés en chemin pour laisser tomber la chaleur, l'un d'eux s'étendit à l'ombre. Tandis que l'homme dormait, l'autre crut voir une mouche sortir de la bouche de son compagnon et entrer dans le squelette d'une tête de cheval qui se trouvait par là, et cette mouche tourna dans la tête de cheval dont elle visita tous les recoins puis elle revint "dans" la bouche du dormeur. Celui-ci dit à son réveil : "Si tu savais le beau rêve que je viens de faire, j'ai rêvé que j'étais dans un château où il y avait une infinité de chambres toutes plus belles les unes que les autres et sous ce château, jamais tu ne voudrais le croire, était enterré un grand trésor". L'autre lui dit alors: "Tu veux que je te dise ce qui s'est passé : regarde, tu es allé dans cette tête de cheval, oui... Oui j'ai vu ton âme sortir de ta bouche sous la forme d'une mouche et se promener dans tous les recoins de ces ossements puis elle est rentrée dans ta bouche". Alors, les deux hommes soulevèrent cette tête et creusèrent dessous et ils découvrirent un grand trésor. »

D'après Claude SEIGNOLLE, *Le Rêve* in *Contes de Guyenne*

Vous pourriez fonctionner comme cela, si vous le vouliez, ... dans cette harmonie avec l'environnement où tout fait sens et poursuit une finalité !

Faites de votre vie une histoire !

Je vais vous en montrer le chemin car je connais bien cette proposition des contes.

Cela paraît complètement archaïque. Cependant, cette sagesse des contes est éminemment moderne dans sa ressemblance avec le monde quantique et sa pertinence pour rejoindre le « futur émergent ».

En voici les clés pratiques, vous allez pouvoir les mettre en œuvre dans vos projets et dans l'accompagnement de vos clients.

b) Qui suis-je pour vous faire une telle proposition ?

Depuis toujours je m'intéresse à l'inspiration.

Juriste, peintre, graphiste, publicitaire, éditeur, psychothérapeute formé à la PNL et l'Hypnose Ericksonienne, conteur, coach, consultant, **j'enseigne comment passer du conte à la réalité** et traduire la créativité des contes dans la vie de tous les jours à l'aide d'**exercices** inspirés des sagesses traditionnelles et de la psychologie d'aujourd'hui.



j'ai créé en 1986 une méthode de **thérapie** par les contes présentée sous les titres « Vivre la magie des contes » (Albin Michel, 1998) « Se réaliser par la magie des coïncidences » (Jouvence, 2000) « La synchronicité par les contes » (Souffle d'Or, 2003), « Manuel de thérapie par les contes de fées » (Souffle d'Or, 2010), « Contes pour apprendre à voler » (Le Courrier du Livre 2011).

Je suis l'auteur aussi de quatre **jeux** : " Le Jeu de la Voie des Contes" (Souffle d'Or 2003, 2007 et 2010) et " Horaklès, le jeu du héros " (Guy Trédaniel 2009), " Le jeu Vortex du nouveau monde" sur Internet (avril 2009) et le jeu " Voler " (2011) que je propose comme outils de créativité et d'aide à la décision, mettant en oeuvre la puissance du mythe au secours des démarches de questionnement.

J'ai accompagné des **artistes** de la bande dessinée (Makyo, Giroux, Tronchet, Tripp...) et des communicants dans leur créativité, avec mes outils de storytelling, de création narrative et d'écriture de contes.

Vous aussi ayez l'audace de **créer la vie que vous voulez**, les conditions sont là comme jamais avec l'**accélération** qui s'annonce et qui nous ouvre des perspectives de **création illimitées**.

Extraits de presse: « Nombre de psys se sont penchés sur le lien existant entre le conte de fées et la structure de notre psyché. Selon Jean-Pascal Debailleul, psychothérapeute, cette connivence établie, permet même à ces histoires issues d'une sagesse millénaire de répondre à nos questions les plus intimes. Il a donc mis au point le jeu de la voie des contes. Le résultat est impressionnant, comme souvent les paroles du hasard » **Le Figaro madame**

« Le hasard fait parfois bien les choses. Pour aider à le booster, Jean-Pascal Debailleul lance un concept inventif : la synchronicité par les contes. Son objectif : à partir de l'exploration d'un conte, nous apprendre à collectionner les coïncidences pour réaliser un projet amoureux, professionnel, etc. » **Biba**

« Croire au merveilleux...Névrose infantile ? Non ! Audace existentielle, celle de l'authentique sagesse, commune aux très vieux maîtres et aux tout jeunes enfants. Le merveilleux peut entrer dans nos vies. N'avons-nous pas tous connu des moments de grâce, où le hasard semble servir notre désir, où les rencontres fécondes s'enchaînent comme par magie, où l'inspiration nous est donnée au bon moment ? Toute notre vie peut ressembler à ces moments. La sagesse immémoriale des contes nous le rappelle : le potentiel de la vie excède infiniment nos représentations. Et si nous tentions notre chance ? » **Psychologies magazine**

J'ai mis au jour, à travers les contes, la remarquable richesse de **créativité du héros** jusque dans sa dimension de synchronicité et modélisé ses pratiques de création **quantique**. J'ai fait du **modèle du héros** un accélérateur de transformation et de réalisation facilement accessible, à l'image du **levain** pour faire lever toute la pâte.

Ce qui me permet, à travers mes formations et avec d'autres consultants, de proposer, aujourd'hui :

- aux professionnels du conseil, du **coaching** et de la formation de régénérer leur inspiration avec des techniques d'intelligence collective puissantes, et de réveiller la flamme de leurs clients;
- aux dirigeants de faire décoller leur **vision stratégique** et leur **leadership** en synergie avec l'époque.

« Pour notre équipe, nous avons été accompagné, par Jean-Pascal Debailleul et les consultants d'Horaklès, à un moment où nous avions l'impression de plafonner. Le concept de "**croissance en tissu**" a redonné du souffle et de la substance à notre entreprise. C'est quelque chose que nous vivions déjà d'une certaine manière, mais le nommer ainsi a fait apparaître un champ de conscience vraiment puissant.

Nous sommes passés de la cellule au tissu organique, en maintenant cette vision d'une appartenance à un organisme vivant. » **Accompagnement en team building d'un projet.**

« Avec nos clients, nous avons été surpris de la rapidité du déclenchement de la décision, de la profondeur de leur engagement, et de l'aspect innovant et profondément humain des solutions qui ont émergé dans nos échanges (biens, services, informations). Selon notre identité collective nous avons comme objectif de fonctionner ensemble dans un état d'esprit ouvert et confiant pour aboutir à des solutions. Cela nous a fait accéder en un temps très court aux ressources latentes du contexte et à des percées opérationnelles inattendues. » P. G., coach.

Consultant et coach, formateur et superviseur de coachs dans l'enseignement de mes outils, fondateur d'Horaklès consultants puis d'Horaklès Institute pour développer l'activité de conseil et de coaching de la Voie des Contes auprès des entreprises, **je suis aussi expert** à l'APM (club de dirigeants d'entreprises), et intervins dans des stages de management, leadership, cohésion d'équipe à la CEGOS, HEC, dans des écoles de coaching, des laboratoires de créativité et en tandem avec des consultants intéressés à promouvoir le "modèle du créateur" dans les entreprises.

Cette méthodologie Horaklès a été mise en œuvre chez Peugeot (Recherche et Développement), Castorama (Direction générale), Leroy Merlin (Formation des managers), SOGESSUR, Editions du Souffle d'Or (Direction générale), La France en Action (Bureau politique et congrès de préparation aux législatives 2006), La Fabrique du Futur (Bureau), Terre Alliance, L'Espace du Possible (Direction générale), Inergies Management (équipe de FM Pons), Aleleka Management, Ecole de coaching d'HEC, Ecole de coaching Maroc Devenir, JBS Management, Togeth'art Management, Innov'acteurs, Nouvel Œuvre (packaging), La Maison de l'Alsace à Shanghai (2010), La Petite Reine (2011).

[Retour au sommaire](#)

II. Un peu de théorie pour apprendre à maîtriser les coïncidences

a) Comment acquérir la posture de coïncidences du héros

Rien ne ressemble autant à un conte merveilleux que **les moments bénis de l'existence** où la **créativité de l'esprit** se déploie sans freins.

De votre vie il est possible de dégager une histoire exemplaire porteuse de sens, de faire de **vos questionnements autant de quêtes** dignes d'un héros et de les développer dans la magie des coïncidences.

Votre vie a une grande ressemblance avec les contes : si vous prenez le risque de dramatiser, vos moyens, quels qu'ils soient, sont toujours insuffisants, vos obstacles vous paraissent insurmontables et vous vivez votre quotidien comme une impasse. C'est justement dans cette prise de conscience que tout commence : c'est à un héros aussi **démuni** que vous que tout sera donné. C'est à vous qui avez tant de mal avec la vie de tous les jours que le conte s'adresse : **il vous invite à la réalisation de votre grand rêve**, à la croisée de possibilités illimitées que vous allez mettre à l'unisson de votre demande. D'un meunier malheureux dont l'héritage est insuffisant le Chat Botté fait un roi.

Et contrairement à l'opinion générale qui associe l'héroïsme à une vie sacrifiée, le héros dans les contes, non seulement, ne meurt pas mais **s'accomplit dans la plénitude inépuisable d'une réalité illimitée**.

Les contes ne sont pas un chemin d'enfance, mais un chemin d'innocence : ils disent comment faire de votre désir un acte de foi et comment en faire **don au monde** pour l'accomplissement de tous . C'est cette interaction avec les autres qui ouvre le champ des opportunités et multiplie les alignements inespérés.

Cet **élargissement à l'universel** est le moteur des coïncidences. La posture, alors, est de se considérer comme un **échantillon humain** à travers lequel s'expérimente un apprentissage pour tous.

b) Comment débloquer à volonté toutes les situations ?

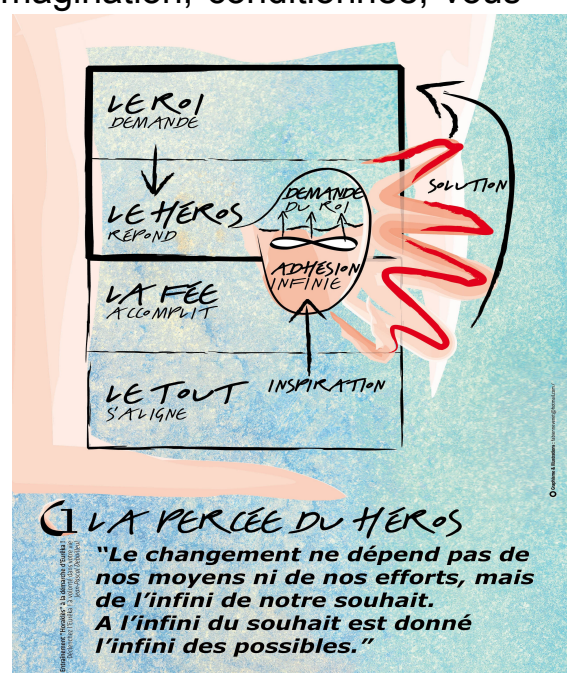
Les contes de fées sont de puissants récits initiatiques et des manuels de sagesse résolument pratiques qui rappelleront comment, **par la magie de l'inspiration**, vous arracher à vos impasses et réaliser vos aspirations les plus profondes. La structure de ces histoires est calquée sur la psyché, c'est pourquoi vous pourrez facilement vous y reconnaître et, comme le héros du conte, vous relier, vous aussi, à la dimension infinie de la vie, au **Tout Possible**.

On y voit le roi (votre esprit) confier au héros (votre cœur) une mission à première vue impossible à accomplir (votre but irréalisable). Mais parce que le héros s'engage dans cette quête de toute son âme (votre nécessité à aboutir), viennent à son secours des aides magiques (coïncidences heureuses) qui lui permettent de réaliser son souhait au delà de toute espérance. **A l'absolu de la quête répond l'absolu des possibles**. C'est la part d'infini de votre désir qui vous met au contact avec l'infini lui-même, un niveau supérieur d'existence que l'on peut appeler le Tout Possible, d'où surgissent ce que nous nommons habituellement « hasards », « coïncidences », « inspirations ».

Ce monde d'inspiration, vous l'avez tous rencontré dans votre vie. Impuissant à accomplir un changement, par exemple, et dépensant vos forces en vain, vous avez soudain été saisi par l'inspiration, et tout s'est ouvert subitement, comme par magie. D'évidence, la solution était déjà là, à portée de main, mais votre propre imagination, conditionnée, vous la cachait.

Les plus grandes découvertes ont été faites selon ce principe de la percée dans le monde de Tout Possible : c'est là qu'attendent les réponses.

Quand une question forte s'impose à vous, c'est qu'une réponse précise l'appelle depuis l'infini des possibles. La façon la plus juste de poser votre question, alors, c'est de la situer dans l'ensemble de la réalité, potentialité comprise.



La réponse à votre question est déjà ici, à portée de votre esprit, juste séparée par un voile imaginaire. Si vous parvenez à concevoir cela, vous sortirez de votre conditionnement mental, et à essayer de ressentir votre question dans ce volume du Tout Possible, la réponse se dévoilera.

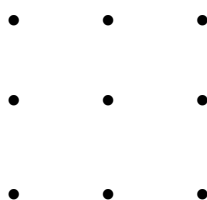
Un conte arabe illustre bien cela :

Un père avait trois fils. A sa mort, il leur laissa dix-sept chameaux en héritage et un testament pour faire le partage : le premier aurait la moitié, le deuxième le tiers et le troisième le neuvième. Mais comment partager dix-sept chameaux en deux ? Rapidement, les trois frères constatèrent leur incapacité à satisfaire la volonté de leur père. En désespoir de cause, ils firent appel au juge. Celui-ci se rendit chez eux à dos de chameau, écouta leur demande et réfléchit. Puis il leur dit : « Voici ce que nous allons faire. Je vais vous donner mon chameau, comme cela vous en aurez dix-huit. Ce qui fera pour le premier dix-huit divisé par deux égale neuf, pour le second dix-huit divisé par trois égale six et pour le troisième dix-huit divisé par neuf égale deux, soit au total neuf plus six plus deux égale dix-sept chameaux. Ainsi vous serez quittes et moi, je reprendrai mon chameau. »

Les niveaux de création dans le Tout Possible

Dans l'infini des possibles, votre question n'est plus vécue de façon isolée. Imbriquée dans un canevas de tant de possibles, tout peut lui arriver. Son histoire peut vraiment commencer.

Prenons la comparaison d'une **énigme** : votre question serait comme ces neuf points à relier par quatre droites sans lever le crayon.

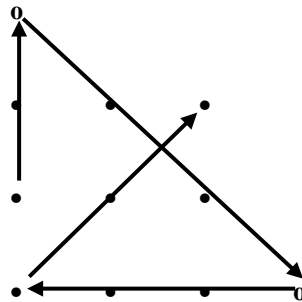


La question initiale

Si l'on en reste à la disposition apparente des points et que l'on cherche à les relier selon la forme du carré, **on empêche l'émergence de la solution**. Mais si l'on situe cette question dans l'infini des possibles et que l'on imagine ces points au milieu d'une infinité de points possibles, nous avons davantage de possibilités de relier les points entre eux et une solution surgit d'elle-même, dans le **déclic de l'inspiration** : prolonger la première droite formée par la réunion des trois points d'un

côté jusqu'à un dixième point invisible, situé en dehors du carré lui-même. De là, il devient soudain aisé de relier entre eux les points restants en trois coups de crayon. Et **l'image du carré disparaît**.

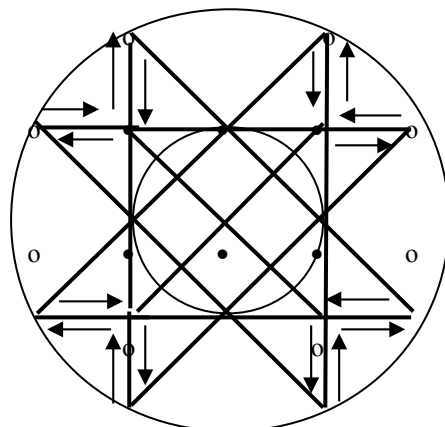
Cette percée créatrice, apparemment le résultat que vous recherchez, en fait, est seulement le **premier pas d'un processus** qui, maintenant est enclenché : votre question est accrochée à l'infini des possibles.



1^{er} niveau : la percée créatrice

En effet, si l'on est capable de ne pas se précipiter sur la réponse, et de garder son champ de conscience ouvert sur le Tout Possible, **d'autres solutions émergeront**. Il suffit d'être attentif à la façon dont cette inspiration vous a été donnée, de prendre le temps de dialoguer un peu avec cette réponse. C'est comme si elle vous disait : « Regarde, ce point-là, tu l'as trouvé dans le prolongement de ces trois-là, et ce point-ci dans le prolongement de ces trois-là. Si tu avais prolongé cet autre côté, tu aurais trouvé cette deuxième réponse, si tu avais prolongé ce côté-là, tu aurais trouvé cette troisième réponse, et si tu avais prolongé ce côté-là, cette quatrième réponse ». Un **mode d'emploi implicite** apparaît dans l'inspiration reçue, et il suffirait de l'explorer, cette réponse ouvrant sur d'autres inspirations.

Ainsi d'inspiration en inspiration, vous pourriez aller à la rencontre d'une sorte de **modèle sous-jacent** à votre question, cette étoile, qui est la vraie forme de votre question, et découvrir ainsi que la question de départ, limitée dans sa formulation, donne lieu en réalité à une constellation de points qui n'attendaient que d'être mis en mouvement :

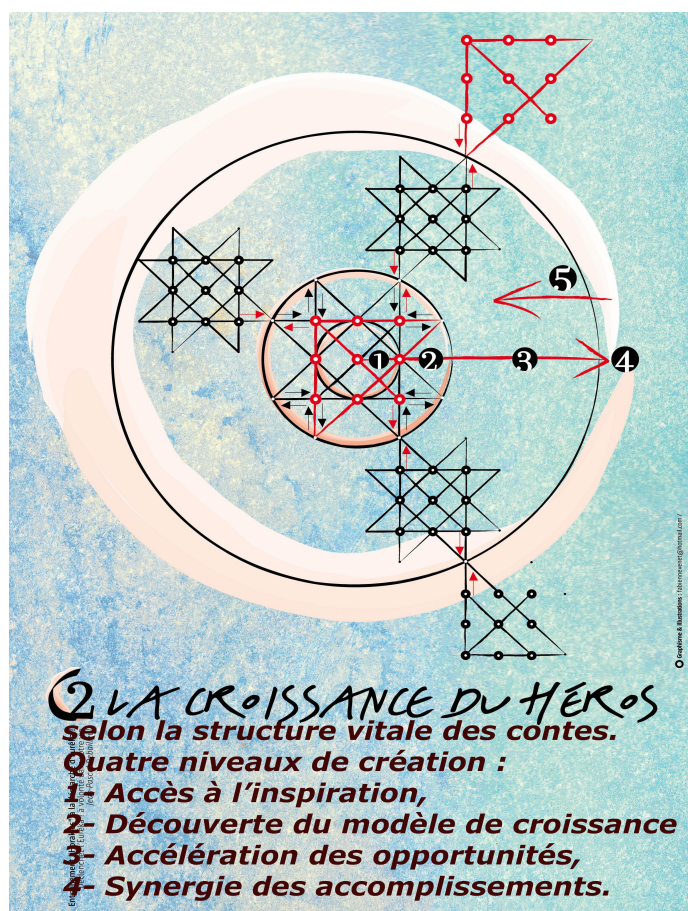


2ème niveau

Les neuf points du postulat de départ, si difficiles à relier, sont potentiellement connectés à huit autres points invisibles (absents). Ces neuf points en carré forment le fragment apparent d'un modèle d'accomplissement qui n'attend que sa réalisation : le carré se déploie alors en une magnifique étoile à huit branches. Les points présents et les points invisibles sont en **attraction réciproque**. Qu'est-ce qui les empêchait de se rencontrer ? Votre vision mentale conditionnée et limitée.

A y regarder de plus près, on peut même avancer que ces points invisibles en attraction vers les points en carré sont probablement à l'origine de la question. Comme le **programme du chêne** fait croître le gland qui a commencé à germer.

Ainsi les grands objectifs de notre vie attendent que nous leur donnions leur forme pleine et entière, leur vrai programme dans la réalité totale. Notre participation active est indispensable : elle consiste à **concevoir l'infini des possibles et vouloir y entrer** ; franchir le voile imaginaire qui nous en sépare, à l'occasion d'une inspiration, puis, d'inspiration en inspiration, **développer le modèle de croissance** sous jacent de notre question.



Ce modèle sous jacent derrière la question est une dynamique, en fait, un **attracteur** qui n'attend que de se déployer, et il va le faire à la croisée d'autres questionnements. Si l'on regarde celui des 9 points, le dixième point apparu dans la percée créatrice, en effet, est à la croisée d'un autre questionnement, qui par la rencontre avec le mien, soudain s'est réveillé lui-même. Mon ouverture a été un cadeau pour lui, de même qu'il m'a permis de trouver une **accroche dans le Tout Possible**. Cela aurait pu se faire aussi bien sur les autres pointes de l'étoile : autant de points à la croisée d'autres questionnements qui vont se réveiller, **les**

questionnements se croisant et se fécondant les uns les autres dans une synergie impressionnante. La pleine ouverture des 8 points sur d'autres questionnements éveille en eux la dynamique de l'étoile, et **en cascade** d'autres étoiles encore.

L'impulsion de l'inspiration

Ainsi, vous pouvez comparer les grandes **questions** de votre vie à des **semences** : pour leur donner vie, il faut les mettre en terre. **Leur terre**, c'est le Tout Possible : pensez-les dans cet infini des possibles.

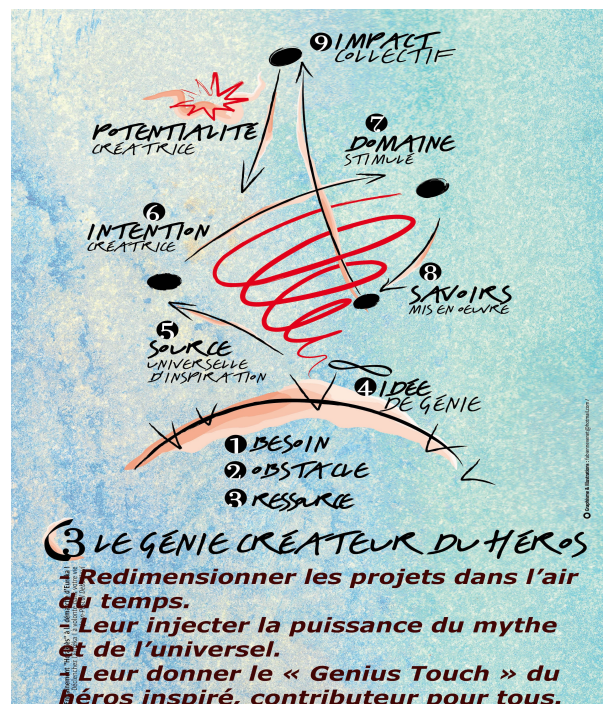
Ensuite **appelez l'inspiration** : à la faveur d'un **déclic**, vous rejoindrez cette dimension et l'accrocherez. Cette première impulsion vitale mettra en route un processus de croissance, qui commencera de se déployer selon le modèle sous-jacent de votre question, l'étoile, son **modèle de croissance** : le chêne est la promesse du gland. Une fois mis en terre, il germe, si le déclic de la vie lui donne son impulsion. Une pousse va se déployer selon le modèle du chêne et commencer de prendre dans la terre ce qui lui revient. Il en est de même pour vos questionnements.

L'intérêt du conte de fées, c'est de proposer à votre existence cette structure vivante : pour que **vos questionnements deviennent une quête**, il suffit de leur donner l'impulsion du miracle, **l'éveil de la vie**. C'est ce qui arrive au héros, lorsque le monde féerique le secourt et l'arrache miraculeusement à l'impasse où il était.

Créer ensemble à partir du Tout possible

Avec les **quatre premiers niveaux** de créativité, vous pouvez transformer un questionnement de votre vie en une quête de héros et grandir selon les possibilités de votre « étoile ».

Lorsque vous entreprenez d'avancer de cette façon, vous mettez en branle implicitement tout un monde de **forces qui viennent croiser votre réalisation** du fait de votre utilité. En fait ces forces sont connaissables, et vous pourriez vous allier avec elles pour aller plus loin encore : dans le même temps où vous les attirez à vous pour votre réalisation, vous pouvez essayer de découvrir **les**



avancées qu'elles font elles-mêmes à votre contact, pour vous développer avec elles, **ensemble**, consciemment. Formant, alors, une **alliance créatrice** au génie particulier, qui sait ce que vous pourriez faire émerger, avec elles, des courants créateurs de l'inconscient collectif ?

En fait vous voilà au 5^e niveau de créativité du héros, vous pouvez maintenant entrer dans l'aventure des intelligences impliquées par votre quête et commencer à créer avec elles.

c) Comment créer en intelligence collective

A – Réunissez-vous aux intelligences du tout possible et formez un héros collectif avec elles

Les contes font référence à un univers quantique d'interactions et d'attractions.

Le héros, dans une impasse au départ, sait qu'une aide va lui être donnée, même s'il ignore laquelle. L'aide est certaine mais indéterminée.

C'est son besoin impérieux qui attire la réponse dont il a besoin, toujours imprévue et surgissant de l'infini des possibles.

Le héros parvient à son accomplissement miraculeux non parce qu'il sait contrôler son destin mais au contraire parce que, conscient de son impuissance, il s'en remet à la complexité de la vie qui le dépasse. Attitude spirituelle qui le relie au monde du tout possible d'où lui viendra l'inspiration.

Apprendre à traiter les problématiques de sa vie à partir de l'infini des possibles, comme y invitent les contes de fées, va prédisposer à devenir **créateur** et à **rechercher les conditions d'inspiration qui produisent ces alignements miraculeux** avec des intelligences inattendues, présentes dans le tout possible, qui viennent au secours de nos efforts pour trouver elles-mêmes leur propre expression et s'accomplir.

A force de fréquenter cette interaction des intelligences pour résoudre des problèmes, le héros va prendre goût à cette **magie de l'interdépendance** et se mettre en quête des lois qui en assurent la manifestation, les découvrir et ainsi pouvoir devenir protagoniste dans la magie de la vie et **créer avec les intelligences** qu'il rencontre.

Familier de cette relation à la réalité, il va en venir à la vivre avec d'autres partenaires, en une sorte de **héros collectif**, comme dans ce conte de *la Mouche* (p.6), jusqu'à devenir un **créateur avec d'autres** dans cette dimension d'inspiration où tout se réalise par interdépendance et réciprocité.

B - Fonctionnez en partages d'intuitions et attrapez les courants créateurs émergents

Se déplacer ensemble dans la réalité de façon intuitive et agir en communion créatrice relève d'un **niveau supérieur de créativité**, on s'en doute, qu'il n'est pas facile d'atteindre et qui est un véritable défi pour les créateurs, tant il est difficile de **partager le surgissement de l'éveil**, éminemment individuel.

La sagesse des contes, développée dans l'aventure singulière du héros solitaire, est pourtant transposable pour les expériences de groupe.

Les contes invitent à une créativité d'intuition, de vision, d'inspiration qu'il est possible de partager à plusieurs.

C'est ce que j'ai eu l'occasion d'expérimenter dans mes groupes de coaching et de management par les contes et c'est à partir de ces expériences de ralliement soudain des individus à l'intuition fulgurante d'une personne que j'ai pu élaborer une méthodologie de conscience et de **sagesse de groupe** différente des modèles plus rationnels d'intelligence collective. Il s'agit de pousser les membres du groupe à se percevoir comme un ensemble de **cellules vivantes**, un **tissu** ; cela leur donne une **présence beaucoup plus intense** dans le foisonnement de la réalité, et donc plus de chance d'attirer des signaux et des réponses à **l'unisson** de ce qu'ils cherchent, voire d'accrocher des courants novateurs qui peuvent créer une véritable rupture dans les façons de voir et de faire.

[Retour au sommaire](#)

III. Vous aspirez à réussir ensemble ?

Pratiquez la sagesse des contes !

- a) Les sept techniques d'intelligence collective de la méthode Horaklès
- b) Comment mettre en œuvre les 7 techniques d'intelligence collective
- c) Les contes de chaque technique

a) Les sept techniques d'intelligence collective de la méthode Horaklès



Démultipliez votre pouvoir créateur par la maîtrise des coïncidences. Voici :

- Comment accéder à **l'inspiration à volonté pour vous dégager des impasses.**
- Comment **attirer les coïncidences** à partir du génie de votre projet.
- Comment accéder à **l'ADN des problématiques** pour libérer leurs solutions.
- Comment **vous démarquer dans votre réseau** et en dynamiser la synergie.
- Comment devenir **créateur au carrefour de l'époque.**
- Comment **activer la sagesse de groupe** pour innover.
- Comment **devenir vecteur de culture avec Internet.**

1- La première technique d'intelligence collective, L'ALÉATOIRE, vous permettra de sortir de vos limites à volonté en coupant court au connu instantanément et d'accéder au génie des problématiques que vous voulez traiter.

C'est un entraînement concret à recourir à l'inspiration à l'aide du hasard. Le but est d'augmenter la dimension des problématiques en les sortant de leurs limites et d'accéder à leur génie.

On apprend à manier le hasard et l'engagement en non-retour à partir du désir de recevoir à tout prix.

Les percées créatrices obtenues sont réintégrées et exploitées dans la problématique à traiter.

Le bénéfice est d'accéder à une posture créatrice à toute épreuve à chaque fois gagnante.

 [Cliquez ici pour en savoir plus...](#)

2- La seconde technique, LE FEU SACRÉ, vous permettra de consolider la flamme de votre intuition et de la maintenir envers et contre tout : et donc d'attirer les coïncidences.

C'est une occasion exceptionnelle, en accédant au génie du problème, de se passionner pour la question et de se retrouver, comme aux meilleurs moments, dynamique, motivé, inspiré au quotidien. La percée créatrice se trouve renforcée et devient une présence active.

Le but est de produire du changement à partir de cette passion nouvelle pour le questionnement. On projette l'accomplissement pour attirer le changement.

Et l'on voit apparaître des événements semblables à l'accomplissement, par intuition directe de possibilités autrement inaccessibles.

Le bénéfice est de **consolider ses intuitions** à volonté. C'est ce qui permet de fonctionner en imagination créatrice et de tout changer en attirant les changements imaginés.

 [Cliquez ici pour en savoir plus...](#)

3- La troisième technique, L'ADN, vous permettra de gérer la complexité des opportunités et de l'accélération.

Il s'agit d'apprendre à contacter le potentiel d'origine des problématiques, à partir de leur génie, et à le mettre en action comme un logiciel qui traite la complexité des données.

Apprentissage de la posture de réflexion flottante et de la réception de signaux du potentiel caché.

Cela permet d'aller plus loin, plus vite et de faire avancer et se déployer un questionnement en s'appuyant sur son ADN.

Le bénéfice est de fonctionner en écoute permanente du champ des opportunités.

 [Cliquez ici pour en savoir plus...](#)

4- La quatrième technique, LA FRÉQUENCE D'ENSEMBLE, vous permettra de découvrir votre synergie avec les opportunités et avec les autres, votre vrai réseau.

Tout en avançant avec l'ADN du questionnement, il s'agit de découvrir son potentiel personnel, son charisme, son expertise, son leadership parmi les autres, de trouver sa juste place à la croisée des opportunités et des rencontres foisonnantes.

On va se situer du point de vue des opportunités et découvrir la singularité du réseau dans lequel on est impliqué.

On met au jour son charisme d'échanges avec son réseau.
Et la responsabilité de ce qui est à transmettre et à rayonner en tant qu'ensemble

Le bénéfice est de se vivre en tant que réseau, intelligence collective, synergie.

 [Cliquez ici pour en savoir plus...](#)

[Retour au sommaire](#)

5- La cinquième technique, LE COURANT CRÉATEUR, vous permettra de devenir un créateur au carrefour de l'époque.

Il s'agit de trouver l'alignement avec la source créatrice qui multiplie vos inspirations dans le développement de votre questionnement. Cela permet de se relier au domaine qu'elle stimule et d'accéder à ses ressources.

L'action est d'augmenter son impact dans la conscience collective pour s'élever au niveau de co créer avec les courants créateurs du futur émergent.

Le résultat est de se connaître dans son époque, de découvrir quelle ressource pour tous l'on est avec son réseau, quel échantillon d'apprentissage l'on représente dans l'ensemble.

Le bénéfice est de développer une posture de créateur, de fonctionner comme un écosystème, de se situer en protagoniste au coeur de l'évolution de la conscience collective, et de créer avec les courants créateurs émergents.

 [Cliquez ici pour en savoir plus...](#)

6- La sixième technique, LA SAGESSE DE GROUPE, vous permettra d'activer votre pouvoir de génie collectif et de faire surgir du neuf en co-créant avec les courants créateurs de l'époque.

Il s'agit d'activer l'impact de votre questionnement dans la conscience collective en faisant monter en effervescence le champ de forces qu'il est devenu au cours du processus.

L'action est de créer une spirale d'énergie avec les intelligences réunies et de la briser brutalement pour la désassembler et obliger la réalité à se ré assembler selon un courant créateur émergent

Le résultat est de produire des innovations en rupture.

Le bénéfice est de développer des pratiques de sagesse de groupes aussi puissantes que celles des arts d'improvisation et du spectacle sans devoir être un artiste.

 [Cliquez ici pour en savoir plus...](#)

7- La septième technique, LA CRÉATION DE CULTURE AVEC INTERNET, vous permettra de vivre les réseaux virtuels en créateur recevant pour tous.

Il s'agit d'apprendre à naviguer dans la potentialité des réseaux, d'une façon inspirée, à la manière d'un héros.

L'action est de faire de sa passion un savoir - de le transformer en proposition – de créer des produits et d'en faire connaître l'offre avec les techniques du web marketing..

Le résultat est de développer une présence puissante au cœur de l'accélération galopante et de devenir un web créateur.

Le bénéfice est de produire du sens et de la culture et de contribuer à l'émergence de la gouvernance des créateurs

 [Cliquez ici pour en savoir plus...](#)

[Retour au sommaire](#)

b) Comment mettre en œuvre les sept techniques d'intelligence collective qui débloquent tous les problèmes

EXECUTION des sept grandes techniques d'intelligence collective

- . Pratique 1 : Le recours au hasard
- . Pratique 2 : Le feu sacré
- . Pratique 3 : L'ADN des problématiques
- . Pratique 4 : Le lien avec l'ensemble
- . Pratique 5 : Les courants innovants
- . Pratique 6 : La sagesse de groupe
- . Pratique 7 : La création de culture avec Internet

Pratique 1 : Le recours au hasard pour sortir du connu. Comment découvrir le génie des impasses?

Que diriez-vous, pour commencer, d'accéder à la synchronicité à volonté et de traiter vos questions cruciales par la magie des coïncidences.

En coupant court au connu et en vous jetant dans le vide !

Nous allons développer cette proposition à travers un conte, [le conte des Trois plumes](#).

.....

Vous l'avez bien compris **la clé** proposée par ce conte pour sortir de l'impasse, c'est de recourir au hasard.

L'univers des contes connaît bien cet art du "**quick move**" : quand il n'y a plus rien à faire, on revient à l'intérieur de soi-même et l'on recourt à l'inspiration pour aller droit à la réponse!

Et la façon la plus rapide d'accéder à l'inspiration est de **recourir au hasard**. Cela permet de faire le vide total du connu.



C'est ce que j'ai proposé récemment à Didier qui me disait:

"Je commence ma semaine sur les chapeaux de roue, ayant encore travaillé pratiquement tout le week-end, et il ne me reste qu'un mois

pour présenter un synopsis à mon éditeur. Or je n'ai toujours pas mon idée de départ et tout va se jouer dans les huit jours qui viennent. La pression me coupe tous mes moyens."

"Une façon de ralentir la course, lui ai-je répondu, est d'aller plus vite que l'accélération, comme lorsqu'un train en dépasse un autre ou lorsque l'on **recourt à l'inspiration**. Ainsi pour couper court à la pression du temps qui s'impose à vous, il vous suffirait d'aller chercher **à l'instant** la réponse dont vous avez besoin.

- Comment ? m'a-t-il dit, ... puisque c'est là tout le problème, c'est justement cette réponse qui me manque.

- Non, ce qui vous manque c'est le temps que vous croyez nécessaire pour obtenir la réponse. En fait vous pourriez trouver **la réponse tout de suite !**

- ????????

Et je lui ai raconté ce conte des *Trois plumes*. Après quoi j'ai pu lui proposer le recours au hasard pour se **dégager des limites** dans lesquelles il s'enfermait. Je lui ai fait tirer une phrase au hasard dans le premier livre venu, - vous savez bien n'importe quelle grenouille peut faire la plus belle femme-, et il a trouvé une **réponse originale et inspirée** pour son problème : son problème était devenu génial !.

Voudriez-vous essayer, vous aussi?

Avez-vous une question forte à faire avancer ?

Si vous le souhaitez, **je peux vous aider à recourir au hasard, là tout de suite !** Il faut savoir que cela présente un risque, parce que le pas que vous allez faire sera **définitif**, vous allez vraiment recevoir **votre réponse !** Vous êtes prêt ? Concentrez-vous sur votre question, en appelant intensément la réponse. C'est maintenant ou jamais.

Prenez un livre dans votre bibliothèque, n'importe lequel, et ouvrez-le. **Pointez votre doigt** sur une phrase, sans choisir et lisez. Pas plus qu'une phrase. Votre **intuition** n'a plus que cette phrase pour surgir à la **rencontre de la réponse qui vous attend**.

Ne vous hâtez pas de conclure, **laissez résonner** en vous les harmoniques de cette réponse, c'est un peu comme **un songe que vous auriez fait la nuit dernière**.

Le conseil peut paraître étrange et pourtant il est particulièrement simple. Voici comment il faut le comprendre :

La façon dont nous voyons les choses en général n'est que la projection d'une image de nous-même **limitée**. Nous nous concevons plus ou moins intelligents, plus ou moins aimants, plus ou moins en bonne santé et les moyens dont nous disposons ne sont pas les meilleurs : comment sortir de cette boîte ? C'est elle qui nous impressionne !

Le tirage d'un **oracle** a justement pour but de **nous dégager de cette vision limitée** qui n'est qu'une construction de réalité et non la réalité elle-même. Dans son principe, déjà, il pose la possibilité de voir les choses autrement et nous y appelle, comme une inspiration soudaine pourrait nous y éveiller. En fait c'est un **acte d'appel à l'inspiration** qui **parle** sur un réveil soudain d'une partie de nous-même oubliée, notre **destin** d'humain, notre ADN. Qu'est-ce à dire ?

Nous sommes bien plus intelligent que nos limites, nous sommes un **rassemblement d'intelligences** qui, réveillées, vont déployer leur programme et nous propulser à la rencontre des intelligences nécessaires à sa réalisation. N'est-ce pas ainsi que le gland devient chêne ?



C'est ainsi que le roi des *Trois plumes* s'y est pris pour départager ses fils. C'est aussi cette façon de procéder que le cadet a pu approfondir à l'occasion de la contestation de ses frères.

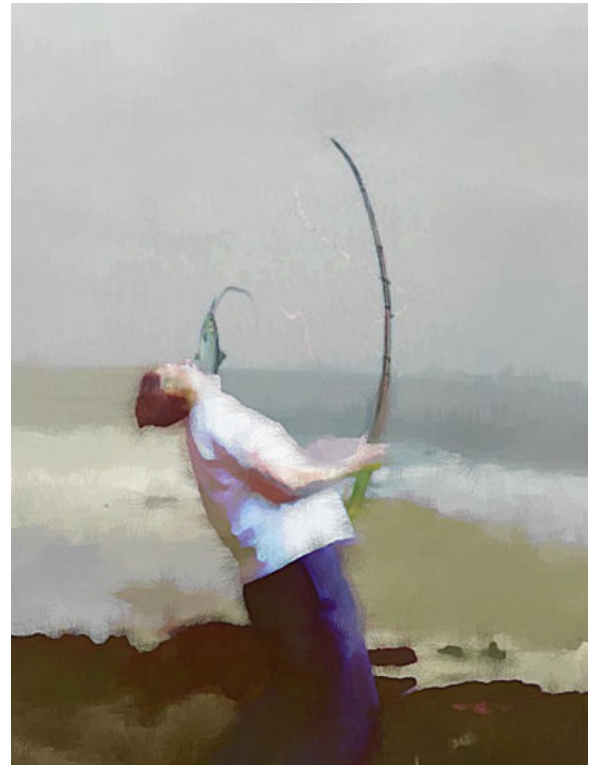
Ce **recours au hasard** était fréquent autrefois dans notre culture, nous l'avons oublié. Les chinois le pratiquent encore et lui doivent de nombreux succès. Quand vous proposez cela à quelqu'un, vous lui offrez la possibilité de se brancher sur ce pouvoir de conscience qui, la nuit, lui parle par songe et auquel, bien sûr il ne sait pas recourir à volonté. Pour oser cela il faut une **grande autorité**, la pleine connaissance de ce que l'on fait. Très peu de professionnels s'y risquent !

J'ai eu l'occasion de faire faire cet acte à un psychiatre sur un plateau de télévision. Il était là pour assurer un regard critique lors d'une émission de M6 sur la synchronicité où je présentais un

reportage sur mes ateliers. Pour bien évaluer la proposition de mon travail, je lui avais demandé de se prêter à l'expérience. Il avait posé la question suivante : « Est-ce que je prends maintenant ma retraite ou la reporte encore de quelques années ». La phrase qui fut tirée au sort, dans une pile de livres, par l'animateur lui dit ceci : « Le parfum ranci du jasmin vieilli empestait la pièce ». Décontenancé, le psychiatre se défendit contre cet oracle : « Je ne peux pas répondre cela au patron de mon hôpital ! » avait-il répliqué. Et pourtant c'était bien sa réponse : il était d'origine tunisienne or le jasmin est la fleur nationale de ce pays.

Que faire d'une telle réponse, vraie mais insaisissable ?

Surtout ne pas l'interpréter ! pour la laisser donner, à son rythme, la suite du message qu'elle a commencé à délivrer. Il y a quelque chose d'éminemment intime dans une telle réponse, une sorte de murmure de l'âme, impossible à cerner ou à contrôler. C'est comme infini, mystérieux. La question posée a maintenant son plein volume, toute sa dimension. Le sujet n'est plus enfermé dans les limitations du connu qu'il projetait. Le psychiatre n'est plus seulement avec son hésitation à choisir, son destin est monté à sa rencontre et fait maintenant entendre son appel.



Son destin ? Quel destin ?

Oui, comme nous allons le voir avec la troisième technique, les contes postulent un modèle d'accomplissement en arrière plan de toute question vitale. Derrière le gland se profile le programme d'un chêne. Toute question intense comporte un ADN à partir duquel il est possible de se situer pour traiter la complexité inextricable de la situation.

Ainsi, par l'aléatoire vous pouvez être certain, à chaque fois, d'accéder à la pleine dimension de votre question (à son génie) et, ainsi, à la réponse qui s'y cache. Pour autant que vous y mettiez assez d'intensité, comme vous allez le voir avec la seconde technique d'intelligence collective.

Résumé

La première technique d'intelligence collective, L'ALÉATOIRE, vous permettra de sortir de vos limites à volonté en coupant court au connu :

- C'est un entraînement concret à recourir à l'inspiration, à l'aide du hasard, pour accrocher le modèle sous-jacent des questions que l'on traite.
- Le but est d'augmenter la dimension des projets en les sortant de leurs limites. Leur donner le volume de leur destin.
- On apprend à manier le mode oraculaire et à s'engager en non-retour à partir du désir de recevoir à tout prix.
- Les percées créatrices obtenues sont réintégrées et exploitées dans la problématique à traiter.

[Retour au sommaire](#)

Pratique 2 : Le feu sacré pour garder l'inspiration reçue bien vivante. En effet rares sont ceux qui savent maintenir leur ouverture de conscience !

Recentrez vous sur le génie de votre question : c'est une flamme , intensifiez-la et faites-en un feu sacré!

La première technique vous a montré comment **accéder au génie de vos questions, à volonté, par l'inspiration**, en recourant au hasard et mobilisant votre intuition. Vous avez dû essayé ma proposition un certain nombre de fois et, j'imagine que vous en avez fait profiter votre entourage, car c'est vraiment très amusant, comme j'ai pu m'en rendre compte à chaque fois que je l'ai proposé dans des émissions de radio ou de télévision.

Maintenant je vais vous expliquer comment garder vos **intuitions** si originales **bien vivantes** et exploiter ce qu'il y a d'infini en elles.

Avec ces inspirations vous avez, probablement, retrouvé **votre flamme**, une présence de vous-même intense et passionnée comme dans vos meilleurs moments. Mais **fragile** aussi, il est tellement difficile de se maintenir à ce niveau d'enthousiasme ! A peine allumée, la bougie peut être soufflée par un courant d'air, n'est-ce pas ? Et **l'élan de votre intuition** n'aura été qu'un feu de paille car Il est très difficile de maintenir une intuition qui vient de surgir et de lui donner suite **face aux doutes** et aux oppositions qui se jettent sur elle.



Pourtant si vous faites attention, **dans cette flamme il y a de l'infini**. C'est pourquoi si de cette flamme vous faites un feu, si vous y apportez du combustible, si vous y ajoutez du petit bois, vous pourrez en faire un foyer... Et alors **quand le vent soufflera sur ce feu**, au lieu de l'anéantir, **il l'intensifiera**, et avec ce feu vous pourrez faire des merveilles, [comme dans ce conte du Vieux Cricrac](#).

Dans ce conte c'est le feu de la colère d'identité de la princesse (Rougehomme) qui a soudain découvert le point faible de Cricrac : à savoir que jamais il ne couperait sa barbe si on la lui attrapait, tellement il y est maladivement attaché ! Cette découverte lui a été donnée par inspiration, en réponse à l'appel ardent de sortir de là et de faire connaître cet envers scandaleux du projet de son père.



Bref, d'un tel « feu sacré » vous pourrez toujours attendre qu'il vous fasse **attraper des informations inaccessibles**, qu'il vous ouvre le tout possible et vous fasse fusionner avec les réponses qui vous sont destinées, autrement dit qu'il vous redonne une liberté d'initiative totale, même dans les pires

situations, apparemment insurmontables.

Ces inspirations qui surgissent à la faveur d'un oracle, d'un tirage au hasard d'une phrase, ont en fait un **pouvoir infini**. **Une inspiration est toujours une possibilité infinie issue de notre destin, lequel est infini dans sa partie d'être.**

Je m'explique : souvenez-vous de l'inspiration qui vous est venue quand vous avez ouvert un livre au hasard pour faire avancer une de vos questions.

Quelqu'un vient de me poser cette question :

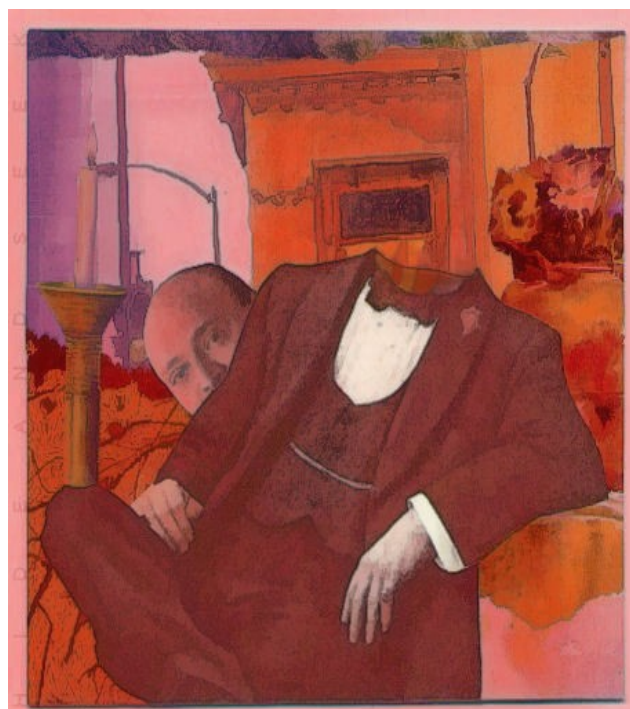
- J'ai fait le jeu de hasard par rapport à une question qui me préoccupe, en pointant une phrase dans un livre au hasard et je ne sais pas trop quoi en penser. Comment faut-il exploiter cette phrase sibylline ???
- Le principe pour exploiter une phrase sibylline, lui ai-je répondu, est de la laisser se dire d'avantage en questionnant à son sujet : que dois-je entendre de cette phrase ? que veut-elle me dire ? que m'invite-t-elle à

faire ? Et vous tirez un autre oracle (phrase au hasard) et prêtez attention aux résonances qui vont venir vous répondre. Vous procédez comme avec un rêve : vous n'interprétez pas mais laissez le message émerger de lui-même. Ou bien vous dialoguez avec elle comme avec une personne, un être vivant, habité d'une intention.

Ressentez par exemple l'infini qui est présent dans cette intuition : recherchez la qualité d'être particulière qui y est présente : joie de vivre, courage, excellence, dépassement de soi, amour, discernement...? Si vous entrez à l'intérieur de vous-même vous pouvez la contacter et la ressentir.

Alors maintenant **cette qualité que veut-elle vraiment ?** Que poursuit-elle ? Que cherche-t-elle à exprimer ? Elle-même, n'est-ce pas ? **Elle-même encore et encore, elle-même toujours plus !** Non ?

Dans l'exemple du psychiatre, l'appel de son destin qui vient le saisir, à travers cette phrase inattendue, a un impact de nécessité. C'est comme une alerte qui l'invite impérieusement à se mettre à l'écoute de la suite. Il ne lui est pas possible de se soustraire à ce signe sinon de revenir en arrière dans son impasse initiale. Cette option nouvelle dans son questionnement sur sa retraite change sa présence, il est maintenant une perplexité dynamique qui va attirer d'autres signes selon son modèle de croissance, pour autant qu'il restera concentré et intense dans cette nouvelle posture.



Quelques mois plus tard j'ai pu en savoir plus au sujet de ce médecin qui, de fait, s'était hâté de prendre sa retraite. Et bien lui en avait pris ! L'un de mes amis, qui le connaissait et qui m'avait vu dans cette émission (cette émission a été vue par 2 à 3 millions de personnes !), eut l'occasion de me donner de ses nouvelles : grâce à sa nouvelle disponibilité il put donner tout son temps à sa femme qui avait fait un AVC l'année suivante, et dans des conditions assez clémentes, puisqu'ils s'étaient partiellement retirés dans leur maison près de Djerba.

MAIS REVENONS A VOUS et à l'**inspiration** que vous avez reçue.

De la même façon, cette **qualité de vous-même** que vous ressentez dans votre intuition, projetez-la au-delà de la situation pour laquelle vous l'avez appelée et commencez à **construire une autre présence de vous-même habitée de cette inspiration**.



Appliquez-vous à ressentir et à **vivre en imagination** cette qualité d'être qui est présente dans votre **présence nouvelle**, telle que l'oracle vous a donné à l'entrevoir : ample, intense, libre, ne voulant qu'elle-même à l'infini.

Cette présence de vous-même, là où vous vous trouvez, est donc **une possibilité infinie rendue présente**. Exprimez-là, émettez-la, **vivez-la**, c'est ce que vous êtes, elle va commencer de **construire une réalité extérieure qui lui ressemble**, et opérer des transformations en conséquence.

N'est-ce pas ce que nous faisons naturellement, en nous dédoublant, **la nuit en rêve**, dans ces songes merveilleux où nous expérimentons un déploiement de notre être, sans limitations ni échecs qui au matin nous fait nous réveiller tout autre.

Alors pourquoi ne pas « **rêver** » à l'**état de veille**, de façon consciente, volontaire et répétée, cette présence de notre être apparue dans le miroir d'un oracle ou d'un songe, en sorte de lui devenir semblable ?

C'est ce **pouvoir de songe** que vous avez mobilisé à travers un oracle. Une fois réveillé, il faut poursuivre avec lui et lui en demander plus. Il peut tout savoir. Demandez-lui de vous donner une nouvelle présence, infinie, et avec cette présence infinie allez chercher dans l'infini des possibles les réponses dont vous avez besoin.

Pour cela il vous suffira de prendre un moment chaque jour où vous entrerez dans votre for intérieur pour y vivre en imagination cette présence passionnée de vous-même. Les contes, qui enseignent de façon voilée cette démarche, nous appellent à vivre les

questions de notre quotidien dans un **imaginaire sur mesure** habité du rayonnement de notre être pour **attirer les transformations** dont nous avons besoin.

En devenant habile à manier la réalité à partir de cette dimension visionnaire, en apprenant à **se régénérer par les intuitions de notre ADN**, il est possible de multiplier des percées miraculeuses à la **rencontre d'opportunités inimaginables** ou de ressources insoupçonnées de l'intelligence collective.

Résumé

La seconde technique, LE FEU SACRÉ, vous permettra d'attirer les coïncidences, parce que vous aurez réussi à garder vos inspirations vivantes :

- C'est une occasion exceptionnelle, en réveillant sa flamme, de se retrouver, comme aux meilleurs moments, dynamique, motivé, inspiré au quotidien.
- Le but est de produire du changement à partir de l'infini de soi-même, présent dans la flamme rallumée. Et d'en faire une adhésion passionnée pour un accomplissement à rejoindre : on projette l'accomplissement pour attirer le changement.
- Et l'on voit apparaître des événements semblables à l'accomplissement, par intuition directe de possibilités autrement inaccessibles.
- Le bénéfice est la capacité à fonctionner en imagination créatrice, d'être capable de tout changer en attirant les changements imaginés.

[Retour au sommaire](#)

Pratique 3 : L'ADN des problématiques.

Comment éviter l'erreur fatale à ne pas commettre quand on veut continuer d'avancer à l'aide des coïncidences? En faisant le vide de soi-même!

La deuxième technique vous expliquait comment vous servir de l'infini de vos inspirations pour **puiser dans l'intelligence collective**. Je vous ai invité à développer le **rêve visionnaire de questionnement** pour en faire un feu sacré qui attire des ressources inattendues à votre rencontre.

Maintenant j'aimerais vous montrer comment, à travers vos inspirations, vous avez en fait mis en mouvement votre **modèle d'accomplissement**, votre « **ADN** ».



Il existe une notion de **royaume enchanté** dans les contes merveilleux qui désigne un niveau de créativité en intelligence collective extrêmement puissant pour qui sait s'y aventurer. Mon conseil, maintenant, vise à vous introduire au maniement de ce logiciel et à la **magie des coïncidences**.

Pour **accéder au « logiciel » de soi-même** et manier les coïncidences, il faut pouvoir ne pas interpréter les inspirations qui nous arrivent et les vivre à partir d'un **vide de soi-même**. Le vide de soi-même se fait en pratiquant la **division de l'attention** [comme dans ce conte du Ouistiti](#), où le héros du conte, bien que « prétendant », s'avance vers la princesse en non-prétendant ; bien que « chasseur », se conduit en non-chasseur envers les animaux ; « humain » en non-humain (renard) ; « vainqueur » en non-vainqueur taisant sa victoire. Le vide de lui-même il le fait en dédoublant chaque fois son point de vue. C'est pourquoi, une fois que vous avez réussi à vous établir sur plusieurs points de vue en même temps et à maintenir votre attention dans ce vide, alors commencent à apparaître des **ressources nouvelles** dans la situation que vous êtes en train de vivre : ces découvertes vous viennent de votre modèle d'accomplissement qui prend le relais et traite directement votre rapport à la situation, [comme dans cet autre conte de Hans-mon-Hérisson](#).

Faisons l'essai : Vous sentez-vous assez **fort de votre flamme intérieure** ? Alors affirmez son rayonnement et commencez à **circuler librement parmi les difficultés**. Cela vous donne une **double attention** à la fois aux difficultés et à la fois à votre flamme **dans les situations**. Par ce dédoublement de votre attention se produit un « vide » de votre contrariété, **propice au surgissement** soudain d'une **vision nouvelle** des difficultés.



Mais vous pouvez aller encore plus loin et **agir directement à partir de ce vide**, si vous maintenez cette double attention.

A faire le vide autour des **obstacles**, ceux-ci s'effondreront d'eux-mêmes, et **libèreront les changements qu'ils retenaient**. Par ce **vide actif**, le modèle de croissance prendra le relais et traitera directement les problématiques. A la manière des **arts martiaux** : renonçant à l'initiative personnelle vouée à l'échec, vous laisserez émerger **la riposte qui jaillit de la totalité** de vous-même.

Il s'agit de travailler directement et de façon continue avec les **intelligences implicites de l'inconscient**, en appui sur le modèle de croissance et d'en manier les ressources. Pour cela il faut pouvoir se tenir dans les deux mondes à la fois : **ici avec les questions à régler, et là, dans l'inconscient, avec le modèle de croissance**, et chercher les **réponses en synergie avec d'autres modèles** de croissance qui vont surgir par coïncidences, d'inspiration en inspiration.

Cela revient à **pratiquer à l'état de veille une présence qui nous est naturelle dans l'état de songe ou dans les jeux**. Aujourd'hui de nombreuses techniques d'harmonisation des deux cerveaux permettent de s'y exercer. C'est plus accessible qu'il n'y paraît.

Cette proposition, ici, de circuler dans la réalité à partir de son ADN est



très proche de ce que les chamans amazoniens pratiquent, sans recourir aux psychotropes pour autant. Ils savent contacter et dialoguer avec l'ADN des plantes et rapporter des informations très avancées à leur sujet (ils sont capables, par exemple, de distinguer et d'utiliser près de cinquante curares – ce que leur envient les grands laboratoires, comme le rapporte l'ethnologue Jérémie Narby dans son livre *Le serpent cosmique*).

Résumé

La troisième technique, L'ADN, vous permettra de gérer la complexité des opportunités et l'accélération des coïncidences.

- Il s'agit d'apprendre à contacter le potentiel d'origine des problématiques et à le mettre en action comme un logiciel qui traite la complexité des données.
- Apprentissage de la posture de réflexion flottante et de la réception de signaux du potentiel caché.

- Cela permet d'aller plus loin, plus vite et de faire avancer et se déployer un projet en s'appuyant sur son ADN.
- Le bénéfice est de fonctionner en écoute permanente du champ des opportunités.

[Retour au sommaire](#)

Pratique 4 : Le lien avec l'ensemble

Comment découvrir sa juste place dans le tout possible et y fonctionner en synergie ?

Dans la troisième technique je vous expliquais comment **circuler** dans le tout possible avec le **logiciel** de votre modèle de croissance et attirer les réponses dont vous avez besoin par la magie des coïncidences.

Maintenant j'aimerais vous montrer comment **naviguer consciemment sans vous perdre** dans ce niveau quantique de l'intelligence collective (qu'on appelle « hyper réalité » aujourd'hui ou potentialité des réseaux). Le conseil vise à vous faire découvrir votre **fréquence de cohérence avec l'ensemble** des possibles. Je vous invite, pour commencer, à aller voir [le conte du Serpent blanc](#) qui illustre bien ce qu'est la magie de l'ensemble et qui donne les clés du fonctionnement quantique.

Vous pouvez aussi découvrir mon séminaire sur la [Synchronicité par les contes](#) et vous y inscrire si vous voulez bien intégrer cette pratique.

Les précédents conseils pour puiser dans l'intelligence collective visaient à aller chercher, **avec l'aide de votre modèle de croissance**, des **réponses à vos « questions »**.



A y regarder de plus près, les inspirations reçues dépassaient souvent votre **individualité propre** et concouraient toujours de façon déterminante à l'accomplissement d'autre chose que vous ignoriez, d'un **projet plus important que le vôtre**, non ? Mais on ne s'en occupait pas !

Les moments de synchronicité, les concours de circonstances, les coïncidences fécondes illustrent de façon concrète cette **dimension globale du scénario** qui gère les existences, mais généralement on ne

s'y intéresse qu'en relation avec sa propre personne. Pourtant, au-delà de l'intention du modèle de croissance individuel, on devine une complexité, un plan d'ensemble où **se coordonnent une multitude de modèles en interaction** les uns avec les autres. Dans ces conditions, pourquoi ne pas envisager de **se placer du point de vue de cet ensemble** au lieu de rester sur un point de vue individuel limité ?

Là encore, dans le déploiement qui a commencé de l' « ADN » de notre question, la **perception de l'ensemble** (tissu) auquel l'on est rattaché ne peut se faire que par intuition directe, en double attention, dans le vide de soi-même, encore une fois à l'aide du hasard. De cette perception pourra être déduite une **fréquence de cohérence** avec cet ensemble, à l'image de la fréquence de cohérence d'un **tissu qui coordonne les cellules** à fonctionner selon l'organe auquel elles appartiennent.

Si votre questionnement est le **questionnement d'un ensemble**, votre **présence** en est d'autant plus intense, ainsi que vos chances de croiser des **opportunités puissantes**.

Cela peut s'appliquer directement à votre **identité dans un réseau** et ouvrir en grand vos perspectives de **navigation en interaction** et réciprocité avec vos pairs, par exemple.



Résumé

La quatrième technique, LA FRÉQUENCE D'ENSEMBLE, vous permettra de vous maintenir en synergie avec votre vrai réseau.

- Il s'agit de découvrir son potentiel, son charisme, son expertise, son leadership parmi les autres, de trouver sa juste place à la croisée des opportunités et des rencontres foisonnantes.
- On va se situer du point de vue des opportunités et découvrir la singularité du réseau dans lequel on est impliqué.
- On met au jour son charisme d'échanges avec son réseau. Et la responsabilité de ce qui est à transmettre et à rayonner en tant qu'ensemble
- Le bénéfice est de se vivre en tant que réseau, intelligence collective.

[Retour au sommaire](#)

Pratique 5 : Les courants innovants

Comment recevoir la vie que l'on veut grâce aux courants émergents de l'intelligence collective?

Je vous ai présenté, dans les précédentes pratiques, les bases d'un parcours d'inspirations et de synchronicités qui plonge et puise au cœur même de l'intelligence collective.

Les consignes que je vous ai envoyées pour circuler dans ce tout possible et aller de coïncidence en coïncidence vous ont été données à travers des contes, ces histoires incitant à la **posture de potentialité** et au **relâchement du grand frein** qui entrave notre vie de tous les jours, **l'image de soi** que l'on projette en permanence et qui interprète la réalité en terme de **limitations**, niant sans s'en rendre compte la richesse illimitée des possibles.

Nous avons mesuré comment on pouvait **s'aider du hasard** pour traverser cet écran et retrouver sa flamme. Mais cette **flamme**, elle-même, nous avons vu combien il fallait **l'intensifier** et la nourrir pour ne pas la perdre, combien il fallait la solliciter selon l'appel de son **ADN**.



Puis, afin de ne pas refermer cette promesse dans nos limites individuelles, nous avons vu qu'il fallait essayer de la resituer dans le **plan d'ensemble** auquel elle appartient, d'en découvrir la **fréquence**, et d'apprendre à s'y tenir pour **contenir l'accélération des coïncidences**.

Cela nous ouvre, maintenant, sur un **volume plus large encore**, celui des **courants émergents**.

Le conte du [Chat Botté](#) invite à envisager l'accomplissement du grand rêve de notre vie en **synergie avec les courants émergents** qui articulent les synchronicités et révèlent le **vrai sens des coïncidences**.

Ainsi dans ce conte on peut vraiment s'interroger sur les « tendances lourdes » qui jouent, à l'arrière plan, en faveur du meunier et lui permet une ascension aussi fulgurante.

Comment, en effet, aurait-il pu atteindre son haut niveau de réalisation **si l'ogre dans le même temps n'avait pas été en mouvement vers sa propre chute ?**

Qui sait, dès lors, ce qui pourrait **croiser notre route**, si nous appelons la **réalisation impérieuse** de notre plus **grand désir** ? Et cela, il est possible d'en avoir l'intuition si l'on prend soin d'interroger notre ADN.

Vous pouvez, si vous le souhaitez, rejoindre la « [Formation aux jeux Horaklès d'Intelligence collective et de storytelling](#) » qui vous permettra d'apprendre à faire faire ces pratiques à vos clients à l'aide de jeux d'intelligence collective.

Résumé

La cinquième technique, LE COURANT CRÉATEUR, vous permettra de devenir un créateur au carrefour de l'époque

- Il s'agit de trouver l'alignement avec la source créatrice qui multiplie vos inspirations pour se relier au domaine qu'elle stimule et accéder à ses ressources.
- L'action est d'augmenter son impact dans la conscience collective pour s'élever au niveau de co créer avec les courants créateurs du futur émergent.
- Le résultat est de se connaître dans son époque, de découvrir quelle ressource pour tous l'on est avec son réseau, quel échantillon d'apprentissage l'on représente dans l'ensemble.
- Le bénéfice est de développer une posture de créateur, de fonctionner comme un eco-système, de se situer en protagoniste au coeur de l'évolution de la conscience collective, et de créer avec les courants créateurs émergents.

[Retour au sommaire](#)

Pratique 6 : La sagesse de groupe

Comment, par la sagesse de groupe, créer dans l'air du temps ?

Je vous ai montré, précédemment, qu'il était possible de donner un **souffle supplémentaire à votre parcours d'inspiration** en le **branchant** sur un **courant émergent** d'intelligences collectives. Le monde de tout possible n'est pas seulement un **champ de potentialités** en attente de se déclencher et de se développer selon leur ADN. C'est aussi un tissu de **potentialités déjà en mouvement** selon des directions puissantes qui **attirent** à elles toujours plus de **forces convergentes**. On sait comment les innovations surgissent ainsi à plusieurs endroits en même temps selon l'époque qui les appelle.

Je voudrais vous montrer maintenant comment l'on peut **être proactif** dans ces **champs de forces** et **créer avec les courants émergents**. Et

bien sûr, comme à chaque fois je vous le montrerai à travers une histoire, aujourd'hui, le conte du [Docteur Je sais tout](#).

Ce qui est remarquable dans cette histoire c'est le **dédoublement du héros** lors du repas avec le seigneur. Le **dédoublement volontaire** qu'il pratique face à l'obstacle lui permet de **durer** malgré la difficulté extrême.

En se tenant dans **l'accélération des conditions adverses** à la manière d'un **autiste hors d'atteinte**, le Docteur Je-Sais-Tout permet à la situation de partir en vrille dans une **effervescence explosive**, à la faveur de laquelle tout va **se défaire**, soudain, pour **se reconstruire** en un **alignement** improbable des **forces antagonistes** en présence qui, au lieu de se neutraliser, **s'ajoutent** les unes aux autres **pour le bien de tous**.

Ce mode de **fusion créatrice** par **effervescence** permet de produire du **neuf en rupture** totale avec le connu. Vous remarquerez que tout est advenu en synchronicité.

En effet **l'attitude du héros a pour effet de subvertir la réalité**. En repli sur l'infini de son aspiration à se réjouir d'une bonne table, et en coupant court à tous ses jugements, il produit un **vide de lui-même**, vide bipolarisé, non focalisé, qui a pour effet de désorienter la réalité.

Ce vide dans la situation **desserre tous les conditionnements** selon lesquels on devrait se représenter la **situation**, et cela la rend flottante, instable, **mutable**. Jusqu'à un point **extrême** où **soudain** les parties prenantes vont brutalement changer

et **fusionner** selon ce qu'il y a de **plus vivant** pour eux : le désir d'effacer leur acte sans être sanctionnés pour les voleurs, le désir de récupérer son bien pour le seigneur, le désir de se sortir à bon compte de cette consultation délicate pour le Docteur Je-Sais-Tout.

Chacune de ces **directions vivantes** va concourir à l'ensemble et produire une solution favorable à tous.



Cet alignement de toutes les forces n'a pu se réaliser que par **le flottement général** opéré par le vide du héros au cœur des turbulences.



Résumé

La sixième technique, LA SAGESSE DE GROUPE, vous permettra d'activer votre pouvoir de génie collectif et de faire surgir du neuf.

- Il s'agit d'activer votre impact dans la conscience collective en faisant monter en effervescence l'ensemble que vous êtes. EN VORTEX
- L'action est de créer une spirale d'énergie avec les intelligences réunies et de la briser brutalement pour la désassembler et obliger la réalité à se ré assembler selon un courant créateur émergent
- Le résultat est de produire des innovations en rupture.
- Le bénéfice est de développer des pratiques de sagesse de groupes aussi puissantes que celles des arts d'improvisation et du spectacle sans devoir être un artiste.

[Retour au sommaire](#)

Pratique 7 : La création de culture sur Internet. Comment devenir un héros d'Internet ?

Avec les six pratiques précédentes, je vous ai invité à réfléchir à un parcours d'inspiration qui se construit à travers la richesse des intelligences qui trament la réalité. Et vous l'avez fait en projetant votre présence dans des volumes de plus en plus larges, votre identité infinie étant la meilleure ressource pour vous maintenir dans les accélérations puissantes. Nous avons pris appui sur la sagesse des contes et son orientation à la potentialité pour avancer dans cette liberté illimitée. **Or la**

réalité numérique du monde actuel s'est mise à ressembler à l'univers de conscience auquel nous convient les contes. C'est pourquoi je vais vous proposer maintenant d'essayer d'appliquer certaines clés d'identité du héros quantique aux questions que vous vous posez sur **la meilleure façon d'évoluer dans l'hyper réalité** des réseaux numériques et sur **l'identité à adopter** pour vous distinguer. Voyons cela d'abord à travers [le conte du Tapis](#).

Avec ce conte, nous sommes invités à naviguer dans la potentialité des réseaux à la manière du héros quantique, tout entier à son être, pour qui **rien n'est séparé** et d'adopter, face à la réalité, sa **posture d'intelligence collective et de riposte** : la réalité virtuelle, latente, pouvant s'actualiser à tout moment de façon imprévisible, **il renonce à l'initiative personnelle agissant en mode aléatoire**, en attente dans l'instant de **réponses** qui sont déjà là et qui peuvent **surgir de partout**.



Tous les conseils qui vous ont été donnés depuis le début sont à appliquer. Ils vous assureront une identité à toute épreuve et vous rendront capables de surfer les buzz les plus impressionnants. Développant votre **présence sur les réseaux** à partir de votre **ADN**, vous pourrez produire des effets de synergie puissants et augmenter votre impact. En prise avec les courants innovants, vous pourrez devenir un créateur utilisant le marketing Internet et le **blogging**, par exemple, comme son **instrument de création**. (Je vous mettrai en contact avec les meilleurs professionnels qui m'ont conseillé pour cela).

Vous développerez ainsi une présence puissante au cœur de l'accélération galopante de notre époque avide de solutions innovantes et d'une gouvernance de créateurs éthiques produisant du sens et de la culture.

Résumé

La septième technique, LA CRÉATION DE CULTURE AVEC INTERNET, vous permettra de vivre les réseaux virtuels en créateur.

- Il s'agit d'apprendre à naviguer dans la potentialité des réseaux, d'une façon inspirée, à la manière d'un héros.
- L'action est de faire de sa passion un savoir - de le transformer en proposition - et d'en faire connaître l'offre avec les techniques du web marketing..
- Le résultat est de développer une présence puissante au cœur de l'accélération galopante et de devenir un web créateur.
- Le bénéfice est de produire du sens et de la culture et de contribuer à l'émergence de la gouvernance des créateurs

[Retour au sommaire](#)

IV. CONCLUSION

J'espère que ces 7 pratiques que je vous ai proposées vous ont ouvert à une perspective différente pour votre vie et que vous aurez à cœur de changer d'histoire et de passer de « la vie que vous pouvez » à « la vie que vous voulez ».



Maintenant je veux bien convenir avec vous que **ces techniques sont inhabituelles** et que vous pouvez avoir été rebutés dans **vos tentatives** pour les mettre en œuvre.

Toutefois je ne peux que **vous féliciter** d'être arrivés jusqu'ici dans votre lecture car vous allez pouvoir accéder au bonus que je vous ai réservé pour vous permettre d'aller plus loin.

En effet j'ai décidé de vous **inviter à mes groupes d'intelligence collective** où je mets en œuvre les **4 jeux** que j'ai créés pour **faciliter**

l'expérimentation de ces techniques sur vous-mêmes et avec les clients que vous accompagnez.

J'ai en effet traduit le parcours de ces 7 techniques de création en **4 jeux** qui **facilitent le recours à l'aléatoire**.

- Avec ces quatre jeux, vous apprendrez à sortir de vos limites et à contacter votre ADN et l'ADN des problématiques à traiter.
- Le jeu procédant par l'aléatoire, vous vous retrouverez à pratiquer le recours au hasard sans même vous en rendre compte et en vous amusant.
- Le jeu vous révélera vos obstacles principaux et les ressources pour les dépasser, là aussi avec grande légèreté, en mobilisant le même pouvoir de songe qui vous guide dans vos grands rêves.
- Vous accéderez à des solutions créatives innovantes grâce auxquelles vous pourrez changer radicalement de posture face aux situations qui vous bloquaient, et les retourner.
- Je vous montrerai comment communiquer vos intuitions à votre entourage en utilisant les ressources du storytelling et de la narration de contes, là encore en un jeu de transformation qui vous donnera des ailes et vous permettra d'accéder à la vie que vous voulez.

Pour accéder à votre invitation, il vous suffit de cliquer sur [ce lien](#) et de donner vos coordonnées. Votre inscription vous donnera droit à **recevoir, aussi, des présentations** (en préparation) **vidéos** de ces jeux.

Si vous avez **hâte de goûter tout de suite** à la mise en œuvre de ces jeux sans attendre la conférence ni en découvrir les vidéos, vous pouvez rejoindre **la prochaine session** de la « [Formation aux jeux Horaklès d'intelligence collective et de storytelling](#) » dont voilà le calendrier.

Dans tous les cas, à très bientôt, j'ai d'autres trésors pour vous.

[Retour au sommaire](#)

Annexes :

c) Contes de chaque technique

LES TROIS PLUMES

1^{er} tirage [1] Il était une fois un roi qui avait trois fils : deux qui étaient intelligents et instruits, alors que le troisième ne parlait guère : il était simple d'esprit et tout le monde l'appelait le Simplet.

[2] Le roi, en vieillissant, sentant ses forces décliner et songeant à sa mort, ne savait pas auquel de ses trois fils il devait laisser le royaume en héritage. Il leur dit à chacun :

[3] — Partez, et celui de vous trois qui me rapportera le plus fin tapis, ce sera lui le roi après ma mort.

[☀] Afin d'éviter toute dispute et toute contestation entre ses fils, il les conduisit lui-même tous les trois devant la porte du château, où il leur dit : "Je vais souffler trois plumes en l'air, une pour chacun de vous, et dans la direction que sa plume aura prise, chacun de vous ira." La première plume s'envola vers l'est, la seconde vers l'ouest, et la troisième resta entre les deux et ne vola pas loin, retombant presque tout de suite par terre. L'un des frères partit donc à droite, l'autre à gauche, non sans se moquer du Simplet qui devait rester où sa plume était retombée, c'est-à-dire tout près.

Le Simplet alla s'asseoir à côté de sa plume, et il se sentait bien triste.

2^e tirage [4] Mais voilà tout à coup qu'il s'aperçut de l'existence d'une trappe, juste à côté de la plume ; il leva cette trappe, découvrit un escalier et descendit les marches sous la terre. En bas, il arriva devant une seconde porte et frappa. Il entendit une voix à l'intérieur qui criait :

*Mademoiselle la reinette,
Petite grenouillette verte,
Fille de race grenouillère,
Grenouillantes gambettes,
Va vite voir qui est dehors.*

La porte s'ouvrit et il vit une grosse grasse grenouille entourée de tout un monde de petites grenouilles sautillantes. La grosse grenouille lui demanda quel était son désir.

— J'aimerais bien le plus beau et le plus fin tapis, dit-il.

La grosse appela une petite reinette et lui dit :

*Mademoiselle la reinette,
Petite grenouillette verte,*

*Fille de race grenouillère,
Grenouillantes gambettes,
Apporte-moi la grosse boîte.*

La jeune grenouille alla chercher la boîte, et la grosse mère l'ouvrit pour remettre au Simplet le fin tapis qui s'y trouvait : mais un tapis si merveilleusement fin qu'on n'en pouvait pas tisser un pareil en haut, dans le monde. Il remercia la grenouille et remonta sur terre.

Les deux autres frères étaient convaincus que leur cadet, qu'ils tenaient pour un complet idiot, ne trouverait rien de rien et ne pourrait rien apporter. "À quoi bon nous fatiguer à chercher !" se dirent-ils ; et ils se contentèrent d'enlever à la première bergère qu'ils rencontrèrent les tissus grossiers qu'elle avait sur le corps pour revenir au château les apporter à leur père. Au même moment le Simplet revenait lui aussi, apportant son superbe tapis. Le roi, en le voyant, fut tout étonné.

— Selon la stricte justice, dit-il, le royaume devrait revenir au cadet.

[5] Mais les deux autres ne laissèrent pas de repos à leur père, lui disant qu'il était tout à fait impossible que le Simplet, qui ne comprenait rien à rien, devînt le roi, et qu'il fallait imposer une nouvelle condition. Ils insistèrent tellement que le père y consentit.

[6] — Deviendra roi celui qui me rapportera la plus belle bague, dit-il.

Ils descendit avec ses trois fils devant la porte du château, souffla les trois plumes qui s'envolèrent comme la première fois : l'une vers l'est, l'autre vers l'ouest et la troisième entre les deux, volant à peine pour aller de nouveau tomber à côté de la trappe. Les deux aînés partirent donc à droite et à gauche, et le Simplet alla devant lui, ouvrit la trappe et descendit vers la grosse grenouille, lui disant cette fois qu'il avait besoin de la plus belle bague. La grosse se fit apporter la boîte et en sortit une bague, qu'elle lui remit : une bague étincelante de pierres rares, si belle et si finement montée qu'aucun orfèvre sur la terre n'en pourrait travailler une pareille.

À l'idée que leur Simplet de frère eût à chercher un anneau d'or, les deux aînés se moquèrent et se rirent, estimant une fois de plus qu'il n'était pas utile qu'ils se fatiguassent à chercher. Ils se contentèrent d'arracher les vieux clous d'une vieille jante de roue à une vieille charrette, et apportèrent chacun son clou au roi, leur père. Mais le Simplet vint et lui donna la bague d'or où scintillaient les feux des pierres précieuses, et le roi déclara cette fois encore que le royaume lui revenait de droit.

Les deux aînés ne cessèrent de tracasser, de tourmenter leur père pour qu'il imposât une troisième condition ; le roi finit par y consentir et promit le royaume à celui qui reviendrait avec la femme la plus belle. Il souffla les trois plumes, qui s'envolèrent exactement comme les fois précédentes.

3^e tirage [7] Le Simplet ne s'embarrassa de rien et ne fit ni une, ni deux, mais descendit tout droit chez la grosse grenouille à laquelle il dit :

— Il faut que je revienne avec la plus belle femme au château.

— Hé, comme tu y vas ! s'exclama la grosse. La femme la plus belle ? Mais je ne l'ai pas comme cela, sous la main ! Attends seulement un peu : tu l'auras tout de même !

Elle lui donna une carotte creusée, à laquelle six petites souris étaient attelées.

[8] — Qu'est-ce que je vais en faire ? demanda le Simplet tout éberlué et tout triste.

— Tu n'as qu'à y installer l'une de mes petites reinettes, répondit la grosse mère grenouille.

[9] Il ne choisit pas, mais attrapa dans le cercle la première venue et la mit dans la carotte creusée. À peine y fut-elle, qu'elle se transforma et devint une merveilleuse demoiselle ; la carotte était un carrosse, et les six petites souris de magnifiques chevaux. Le Simplet embrassa la belle, fouetta les chevaux et arriva devant le roi.

Ses frères, pendant ce temps, ne s'étaient donné aucun mal, se contentant de ramener avec eux les deux premières paysannes venues. "Elles seront toujours plus belles que la femme qu'il pourra trouver !" se dirent-ils. Mais quand le roi les vit, ce fut pour leur dire que le royaume reviendrait à leur cadet.

4^e tirage [10] Ils ne voulurent toujours rien entendre et fatiguèrent les oreilles du roi à lui répéter : "Nous ne pouvons pas admettre que le Simplet devienne roi !" Ils voulaient une nouvelle épreuve entre les femmes.

— Qu'elles sautent à travers le lustre suspendu au milieu de la salle, dirent-ils, et que la préférence aille à celui qui aura amené la plus capable.

C'était un grand anneau de fer, suspendu assez haut, et ils pensaient que les paysannes seraient assez fortes pour cet exercice, tandis que la belle demoiselle s'y romprait les os. Le roi céda une fois de plus à leurs instances, et les deux paysannes sautèrent, réussissant l'une et l'autre à passer dans le cercle ; mais toutes les deux retombèrent si lourdement et si maladroitement qu'elles se cassèrent bras et jambes, aussi gros et tout épais qu'ils fussent.

[11] Alors ce fut le tour de la belle demoiselle du Simplet, qui sauta elle aussi, mais avec toute la grâce et la légèreté d'une biche, à travers le gros anneau de fer. Il ne pouvait plus y avoir de résistance ni d'opposition après cela ;

[12] ... et ce fut ainsi qu'il hérita de la couronne et qu'il régna longtemps dans sa sagesse.

[Retour à la 1ère technique](#)

LE VIEUX CRICRAC

1^{er} tirage [1] Il était une fois un roi qui avait une fille ; il s'était fait bâtir une montagne de verre.

[2] Il avait annoncé que celui qui la gravirait sans tomber épouserait sa fille. Or, il y avait à ce moment-là un jeune homme qui aimait la princesse et qui s'en vint demander sa main au roi. "Je la lui donnerai, dit le roi, s'il est capable de monter jusqu'au sommet de la montagne sans tomber."

[3] Sur quoi la princesse déclara qu'elle voulait faire l'ascension avec lui et le retenir, s'il devait tomber. Le roi accepta. Ils entreprirent ensemble l'ascension et commencèrent à monter, à monter vers le sommet, mais quand ils furent à mi-chemin, voilà que la princesse glissa et tomba de là-haut.

[☀] Mais la montagne de verre s'ouvrit et elle tomba et disparut au fond de la crevasse. Son fiancé eut beau chercher, il ne la vit point, car la montagne s'était refermée aussitôt comme avant sa chute. Il pleura et se lamenta désespérément, et le roi, lui aussi, fut terriblement choqué ; il ordonna qu'on ouvrît la montagne en espérant la retrouver, mais il fut impossible de découvrir l'endroit où elle avait disparu.

2^e tirage [4] Pendant ce temps, la princesse était tombée tout au fond de l'abîme, où elle était arrivée dans une vaste caverne. Survint alors un vieux bonhomme à barbe grise, une excessivement longue barbe grise ; et il lui dit qu'elle aurait la vie sauve si elle acceptait d'être sa servante et faisait tout ce qu'il lui commanderait ; sinon il la tuait tout de suite. Alors, elle fit tout ce qu'il voulut.

[6] Au matin, il tire son échelle de sa poche, le vieux bonhomme, il la dresse contre la montagne et monte au sommet, d'où il tire ensuite l'échelle à lui, tout là-haut. Pendant qu'il n'est pas là, elle doit lui faire la cuisine, son ménage, le lit, enfin tout le travail ; mais lui, quand il rentre chez lui, il rapporte toujours des quantités d'or et d'argent avec lui.

[5] Elle y passa des années et il était devenu très vieux, vraiment très vieux et maintenant il l'appelait Dame Rougehomme, Madame Rougehomme, tandis qu'elle devait l'appeler Vieux Cricrac.

3^e tirage [7] Une fois de plus, il était reparti par en-haut, et alors elle lui fit son lit, elle lava sa vaisselle, et puis elle s'en alla fermer toutes les portes et les

fenêtres bien solidement, à l'exception d'une lucarne par où entrait la lumière, et qu'elle laissa ouverte.

[8] Quand le vieux Cricrac fut de retour, il frappa à la porte et appela :

— Dame Rougehomme, ouvre- moi la porte !

— Non, dit-elle, je ne t'ouvrirai pas la porte, vieux Cricrac.

— *Je suis le pauvre vieux Cricrac
Debout dehors sur mes tibias,
Mes vieux tibias dix-sept fois longs,
Fais ma vaisselle, Dame Rougehomme !*

Ainsi criait-il du dehors, et elle lui répondit que la vaisselle était faite.

— *Je suis le pauvre vieux Cricrac
Debout dehors sur mes tibias,
Mes vieux tibias dix-sept fois longs,
Fais mon lit, Dame Rougehomme !*

— Ton lit, mais je l'ai déjà fait ! répondit-elle.

— *Je suis le pauvre vieux Cricrac
Debout dehors sur mes tibias,
Mes vieux tibias dix-sept fois longs,
Ouvre-moi la porte, Dame Rougehomme !*

Et comme elle ne veut toujours pas ouvrir, il se met à courir et fait le tour de sa maison ; et quand il voit que la petite lucarne n'est pas fermée, il pense à aller regarder par là ce qu'elle peut bien faire à l'intérieur, et pourquoi elle ne lui ouvre pas la porte.

[9] Mais il n'arrive pas à introduire sa tête à cause de sa longue, longue barbe qui le gêne, et pour pouvoir le faire, il passe d'abord sa barbe par la lucarne, toute sa longue barbe ; mais dès qu'elle est dedans, Madame Rougehomme accourt et ferme la lucarne, qu'elle assujettit avec un solide cordon qu'elle avait préparé à cet effet.

Alors la barbe est prise dedans et elle y reste bien solidement ! Et dehors, il s'est mis à hurler lamentablement et à se plaindre que cela lui fait mal ; il la conjure de bien vouloir le relâcher. Elle lui répond qu'elle ne le fera pas avant qu'il ne lui ait donné son échelle : l'échelle dont il se sert pour sortir de la montagne ; qu'il lui dise où il la met. Bon gré, mal gré, il lui fallut y passer et lui dire où était cette échelle. Bon.

4^e tirage [10] A présent qu'elle est renseignée, elle fait un nœud avec la longue barbe autour de la lucarne, puis elle dresse l'échelle et sort sur le sommet de la montagne. Une fois dehors, elle laisse la lucarne s'ouvrir et s'en retourne chez son père, à qui elle raconte tout ce qu'il lui est arrivé.

Le roi se réjouit tant et plus de retrouver sa fille, ainsi que le fiancé, qui était encore là, et qui fut le plus heureux des hommes.

[11] Alors ils s'en sont tous allés creuser dans la montagne, sous laquelle ils ont découvert le vieux Cricrac avec tout son or et tout son argent. Le roi fit mettre à mort le vieux Cricrac et ramena au palais l'or et l'argent. Son grand rêve allait maintenant prendre sa pleine dimension.

[12] La princesse épousa son fiancé, et ils vécurent heureux et contents dans le luxe et la magnificence.

[Retour à la 2eme technique](#)

L'OUISTITI

1^{er} tirage [1] Il était une fois une princesse qui possédait, tout en haut du donjon, juste sous les créneaux, une grande salle avec douze fenêtres qui donnaient sur tous les secteurs du ciel ; et lorsqu'elle y montait et regardait par ces fenêtres, la princesse pouvait surveiller et embrasser du regard tout son royaume. Par la première fenêtre, sa vue était déjà plus pénétrante que celle de tous les autres humains, mais elle y voyait mieux encore par la deuxième, et encore mieux par la troisième, et ainsi de suite de mieux en mieux jusqu'à la douzième fenêtre, d'où elle voyait tout ce qui se trouvait sur la terre et sous la terre sans que rien pût lui échapper ou lui rester caché.

[2] Mais cette princesse était si orgueilleuse qu'elle ne voulait personne au-dessus d'elle et qu'elle tenait à régner seule. Aussi avait-elle fait publier qu'elle ne serait épousée que par celui qui saurait se cacher d'elle sans qu'elle pût le découvrir ; mais celui qui tenterait l'épreuve, si elle le trouvait, serait décapité et aurait sa tête fichée sur un pieu devant la porte du palais. Or, devant le palais, on pouvait voir déjà quatre-vingt-dix-sept têtes exposées sur autant de pieux, et bien du temps passa sans que personne vînt encore se risquer. La princesse s'en félicitait et s'en réjouissait. "Désormais, je resterai libre toute ma vie !" pensait-elle.

Mais voici que trois frères arrivèrent devant elle, se présentèrent comme prétendants et lui dirent qu'ils désiraient tenter leur chance. Le premier fut l'aîné, qui se croyait sûr en allant se cacher dans une fosse à chaux ; mais la princesse le découvrit dès la première fenêtre, le fit sortir de là et lui fit trancher la tête. Le second alla se cacher dans la cave même du château, mais elle le découvrit tout aussi aisément que l'autre, sans avoir à aller plus loin que la première fenêtre, et c'en fut terminé pour lui : sa tête coupée occupa le quatre-vingt-dix-neuvième pieu.

[3] Vint le tour du plus jeune qui s'avança devant elle.

[¹/₂₈] Il lui demanda, comme une faveur, une journée de sursis, afin de pouvoir mieux réfléchir et encore, qu'elle lui fît cadeau de deux fois, si elle le trouvait ; mais à la troisième fois, s'il n'avait pas réussi, il n'aurait plus aucune raison de tenir à la vie.

Il était si beau, et il lui avait fait sa demande avec tant de cœur qu'elle lui dit :
"Je te l'accorde bien volontiers, mais tu ne réussiras pas."

2^e tirage [4] Le lendemain, après avoir longtemps réfléchi en vain pour trouver où se cacher, il empoigna sa carabine et partit à la chasse.
Il vit d'abord un corbeau et le mit en joue, le doigt sur la gâchette.

[6] — Ne tire pas ! lui cria le corbeau, je te le revaudrai !

[5] Le jeune homme abaissa son arme et s'en alla plus loin. Il arriva sur le bord d'un lac au moment où surgissait, à la surface, un gros poisson venu des eaux profondes. "Ne tire pas, je te le revaudrai !" cria le poisson que le jeune homme allait tirer. Il le laissa s'en retourner au fond du lac et poursuivit sa promenade, qui lui fit rencontrer un renard boiteux. Il le tira de loin et le manqua. "Tu ferais mieux de venir me tirer cette épine du pied !" lui cria alors le renard. Il le fit, certes, mais après il voulait le tuer et ramener sa peau. "Laisse donc ! lui dit le renard, je te le revaudrai !" Il le laissa filer, et comme le soir tombait, il s'en revint lui-même chez lui.

3^e tirage [7] La nuit passa et vint le jour de son épreuve : il devait se cacher ; mais il avait eu beau se casser la tête, il ne savait toujours pas où, ni comment le faire. Il se rappela le corbeau et décida d'aller le trouver dans la forêt. Et il lui parla ainsi : "Je t'ai laissé la vie ! Maintenant c'est à toi de me dire où je dois me cacher pour que la princesse ne puisse pas me découvrir." Le corbeau inclina la tête et réfléchit longuement ; puis il croassa pour finir : "J'ai trouvé !"

[8] Il prit un œuf dans son nid, l'ouvrit en deux, y fit entrer le jeune homme, le referma sans laisser de trace visible, puis le remit dans son nid avec les autres œufs, sur lesquels il se posa lui-même et resta à couver.

[9] À la première fenêtre, la princesse ne parvint pas à le découvrir, ni à la seconde, ni aux suivantes, et elle commençait vraiment à être inquiète ; mais quand elle fut devant la onzième fenêtre, elle le vit. Elle fit abattre le corbeau, ramener l'œuf qui fut ouvert, et le jeune homme dut sortir.

— La première fois, je t'en ai fait grâce, lui dit-elle, mais si tu ne fais pas mieux, tu es perdu.

Le lendemain, pour la seconde épreuve, il s'en fut trouver le gros poisson sur le bord du lac, l'appela et lui dit : "Je t'ai laissé la vie, alors dis-moi où je puis me cacher de façon que la princesse ne me trouve pas." Après avoir longtemps réfléchi, le poisson finit par crier : "Je sais !" Il avala le jeune homme et

redescendit au fond, tout au fond du lac en l'emportant dans son ventre. La princesse alla devant ses fenêtres et ne le vit point ; elle passa avec une inquiétude croissante de l'une à l'autre et commença à s'affoler en ne le voyant pas non plus dans la onzième. Mais à la fin, tout à la fin, dans la douzième, elle le découvrit. Elle fit prendre et tuer le poisson, et le jeune homme réapparut au jour. Dans quel état moral il se trouvait, on peut facilement se l'imaginer !

— Pour la seconde fois, je te fais grâce, lui dit la princesse, mais ta tête s'en ira finir sur le centième pieu.

Le dernier jour, avec le cœur qui lui pesait, il s'en alla dans la campagne et rencontra le renard. “Toi qui connais toutes les ruses, lui dit-il, je t'ai laissé la vie, alors dis-moi où je pourrais me cacher pour que la princesse soit incapable de me découvrir.” Le renard fronça les sourcils, prit un air soucieux et avoua : “Pas commode, cette affaire !”

4^e tirage [10] Pourtant, après mûre et profonde réflexion, il s'exclama : “Ça y est ! J'y suis !”

Il l'emmena jusqu'à une source, où il commença par se plonger lui-même, pour en ressortir sous l'aspect d'un montreur d'animaux ; puis il fit s'y plonger le jeune homme à son tour, qui se trouva changé en un petit ouistiti. Le forain gagna la ville et y montra son étrange et charmante petite bête, attirant autour d'elle toute une foule d'admirateurs. La princesse elle-même y vint en dernier lieu, s'en amusa et y trouva tant de plaisir, qu'elle l'acheta et donna pour l'avoir beaucoup d'argent au montreur, qui glissa dans l'oreille du petit singe, avant de le laisser partir avec elle : “Quand la princesse montera pour aller regarder par ses fenêtres, cache-toi vite sous son chignon.”

[11] Le moment venu, la princesse s'en alla devant ses fenêtres pour le chercher ; elle ne commença guère à s'inquiéter qu'après l'avoir cherché sans le voir en regardant par la onzième fenêtre ; mais lorsqu'elle eut regardé dans la douzième sans le voir ni le trouver nulle part, la crainte et la fureur explosèrent en elle avec violence ; elle la claqua avec une telle rage qu'elle fit sauter en mille éclats les vitres de toutes les autres fenêtres et que le château lui-même en trembla jusque dans ses fondations. Comme elle s'en retournait, elle sentit soudain le ouistiti dans son chignon, le tira de là et le jeta par terre en criant : “Va t'en et que je ne te revoie plus ! Allez, ouste ! Hors d'ici !”

Le ouistiti courut retrouver son montreur et tous deux se hâtèrent vers la source, qui leur rendit leur véritable forme dès qu'ils s'y furent plongés. Le jeune homme remercia alors le renard, puis il se rendit tout droit au château où la princesse l'attendait, prête à subir son destin. Les noces furent célébrées, et il fut désormais le roi et le seigneur, le maître et le souverain du royaume tout entier. Il ne lui révéla pas où il s'était caché ni qui l'avait aidé cette troisième et dernière fois.

[12] Aussi la princesse crut-elle qu'il avait tout tiré de sa propre science et de la force de son art. “Il est plus fort que moi”, pensait-elle, et elle avait pour lui autant de respect que de haute considération.

[Retour à la 3e technique](#)

HANS-MON-HÉRISSON

1^{er} tirage [1] Il était une fois un paysan qui avait de l'argent et des biens en suffisance, et même plus qu'il n'en fallait ; mais aussi riche qu'il fût, il manquait pourtant quelque chose à son bonheur, car ils n'avaient, sa femme et lui, pas eu d'enfant.

[2] Il en souffrait, et comme il arrivait souvent que les autres paysans, quand il allait avec eux à la ville voisine, se moquaient de lui et lui demandaient pourquoi il n'avait toujours pas d'enfant, il finit par le prendre mal ;

[3] ... et un jour, quand il revint chez lui, il s'emporta et dit :
— Je veux un enfant, j'en veux un,

[☀] ... même si ce doit être un hérisson !
Par la suite, sa femme mit au monde un enfant qui était mi-hérisson, mi-homme, le haut du corps en hérisson, le bas constitué normalement.

[5] Sa mère en fut épouvantée quand elle le vit et s'exclama :
— Là, tu vois ! Tu nous as jeté un mauvais sort.
— Qu'est-ce que cela change à présent ? répondit le mari. Le petit doit quand même être baptisé ; mais comment trouver quelqu'un qui veuille être le parrain ?
— Hans-mon-Hérisson, ce sera le seul nom qu'on pourra lui donner, dit la femme.
Le prêtre, après l'avoir baptisé, remarqua qu'il ne pouvait pas être couché dans un lit ordinaire, à cause de ses piquants. Ils lui firent une couche de paille derrière le fourneau, et ce fut là que le petit Hans-mon-Hérisson resta couché. Sa mère ne pouvait pas non plus lui donner le sein comme à un autre enfant, parce que ses piquants lui déchiraient la poitrine. Et Hans-mon-Hérisson resta derrière le fourneau pendant huit années de suite. Son père en était las, au point de penser : "Ah ! si seulement il pouvait mourir !" Mais non, il ne mourait pas ; il était toujours là, couché derrière le fourneau.

2^e tirage [4] Un jour qu'il y avait foire à la ville, le paysan décida d'y aller, et avant de partir, il demanda à sa femme ce qu'elle voulait qu'il lui rapporte. "Un peu de viande, lui dit-elle, et quelques brioches ; enfin, tu sais bien ce qu'il faut pour la maison." Il fit la même question à la servante, qui voulait, elle, une paire de bas à jours et des chaussons. Enfin, il demanda aussi à Hans-mon-Hérisson ce qu'il aimerait avoir.
— Papa, répondit-il, je voudrais que tu me rapportes une cornemuse.
En revenant de la foire, le paysan donna à sa femme ce qu'il avait acheté pour elle : la viande et les brioches. Il donna ensuite à la servante ses bas et ses

pantoufles, et enfin il se pencha derrière le fourneau et donna à Hans-mon-Hérisson sa cornemuse.

Et Hans-mon-Hérisson, quand il eut en mains sa cornemuse, dit à son père :

— Papa, tu devrais maintenant aller devant la forge et m’y faire ferrer mon coq ; alors je l’enfourcherai et je m’en irai pour ne plus revenir.

[6] Le père, content d’être débarrassé, alla faire ferrer le coq aussitôt ; quand ce fut fini, Hans-mon-Hérisson se mit à califourchon sur le coq et partit en le chevauchant, non sans emmener avec lui des cochons et des ânes qu’il voulait garder au loin, dans la forêt. Lorsque le coq et son étrange cavalier furent dans la forêt, le coq dut s’envoler avec lui au sommet d’un grand arbre et s’y tenir perché, portant toujours Hans-mon-Hérisson sur son dos, où il resta pendant des années à garder, de là-haut, ses ânes et ses cochons, dont le nombre augmentait sans cesse, et qui lui firent un grand troupeau. Pendant tout ce temps-là, son père n’entendit pas parler de lui. Installé sur son arbre, Hans soufflait dans sa cornemuse et se faisait de la musique pour se passer le temps ; et sa musique était fort belle.

3^e tirage [7] Un jour, il arriva qu’un roi s’était perdu dans la forêt et s’étonna beaucoup d’entendre cette jolie musique, sans savoir d’où elle pouvait venir. Il envoya quelqu’un de sa suite en avant, pour qu’il regarde un peu d’où cela pouvait bien sortir ; mais tout ce qu’il put voir, en regardant partout alentour, c’était un drôle d’animal perché tout en haut d’un arbre, quelque chose comme un coq, sur lequel un hérisson se serait mis, et qui jouait de la musique. Ayant entendu son rapport, le roi renvoya son messenger lui demander pourquoi il se trouvait perché là-haut, et s’il ne pourrait pas lui indiquer le chemin qui lui permettrait de regagner son royaume.

[8] Hans-mon-Hérisson descendit alors de son arbre et déclara qu’il montrerait le chemin si le roi voulait lui promettre, et s’y engager par écrit, de lui accorder le premier être vivant qu’il rencontrerait en arrivant dans sa cour royale.

Le roi se dit : “Je peux facilement le faire : ce monstre ne pouvant pas comprendre, j’écrirai ce qu’il me plaira.” Le roi prit donc une plume et de l’encre pour écrire quelque chose, et cela fait, Hans-mon-Hérisson lui montra le bon chemin, qui lui permit de rentrer heureusement chez lui. Mais sa fille, qui l’avait aperçu de loin, fut si contente de le revoir qu’elle accourut à sa rencontre et se jeta à son cou pour l’embrasser. Le roi se ressouvint alors de Hans-mon-Hérisson, et il raconta l’aventure à sa fille et comment il avait dû donner à un étrange animal un engagement par écrit, qui lui attribuait le premier être vivant qu’il verrait en arrivant au palais ; et comment cet animal était comme à cheval sur un coq, jouant une fort belle musique ; mais il ajouta bien vite qu’il avait écrit le contraire, à savoir qu’il n’aurait rien ni personne, parce que ce Hans-mon-Hérisson ne savait heureusement pas lire. La princesse s’en montra ravie et déclara que, de toutes façons, jamais elle n’eût accepté d’aller là-bas. Hans-mon-Hérisson n’en continuait pas moins de garder ses ânes et ses cochons, toujours gai et plein d’entrain, perché sur l’arbre et se faisant de la

jolie musique en soufflant dans sa cornemuse. Et puis voilà qu'un autre roi vint à passer par là avec son escorte et toute sa suite ; il s'était perdu lui aussi et ne savait plus par où retourner dans son royaume, car la forêt était très, très grande. Il entendit également la belle musique de loin et envoya quelqu'un pour voir ce que cela pouvait bien être. Le messenger arriva jusqu'au dessous de l'arbre et vit le coq perché et Hans-mon-Hérisson assis dessus à califourchon. Le messenger du roi s'enquit de ce qu'il faisait là.

— Je garde mes cochons et mes ânes, répondit-il. Mais vous, que désirez-vous ?

Le messenger lui expliqua qu'ils étaient perdus et ne parvenaient pas à revenir dans leur royaume, à moins qu'il ne voulût bien leur indiquer le chemin. Alors Hans-mon-Hérisson descendit de son arbre et dit au vieux roi qu'il lui montrerait le chemin, à condition qu'il consentît à lui donner en propre ce qu'il verrait en premier dès qu'il serait chez lui, à la porte de son château royal.

— Oui, déclara le roi, et voici mon accord.

Il écrivit et signa à Hans-mon-Hérisson l'engagement qu'il aurait comme sien ce que lui, le roi, aurait vu en premier devant son palais.

La chose faite, Hans-mon-Hérisson monta son coq et chevaucha devant le roi, suivi de ses gens, pour leur montrer le chemin ; et grâce à lui ils rentrèrent heureusement dans le royaume et arrivèrent au château, où la joie fut grande après l'inquiétude. Le roi avait une fille unique qui était d'une grande beauté, et ce fut elle qui se précipita pour l'accueillir et l'embrasser, tout heureuse de son retour.

— Mais comment se fait-il que vous soyez resté si longtemps au loin ? lui demanda-t-elle.

Le roi lui raconta qu'il s'était perdu et que, pour un peu, jamais il n'eût pu rentrer, s'il n'avait eu la chance de rencontrer un drôle d'être, mi-hérisson mi-homme, qui chevauchait un coq perché à la pointe d'un arbre, au cœur de l'immense forêt, et qui jouait une belle musique ; car c'était lui qui l'avait tiré de là en lui montrant le bon chemin. Mais il ajouta qu'il avait promis à cet être sa première rencontre dans la cour du château, et qu'il le regrettait bien maintenant, car cette première personne n'était autre qu'elle-même, sa fille bien-aimée. Quel chagrin n'en avait-il pas ! La princesse lui promit aussitôt qu'elle le ferait et irait de son plein gré là-bas, s'il venait la chercher, parce qu'elle aimait et respectait son vieux père.

[9] Pendant ce temps, Hans-mon-Hérisson gardait toujours ses cochons, et ses cochons faisaient d'autres cochons, si bien qu'il en avait un tel nombre que la grande forêt en était pleine. Hans-mon-Hérisson décida alors qu'il ne resterait plus dans la grande forêt, et il fit dire à son père qu'ils devaient tous, au village, faire place nette dans leurs écuries et leurs étables, parce qu'il arrivait avec un tel troupeau, qu'il y en aurait partout et qu'on pourrait bouchoyer autant qu'on voudrait, aussi longtemps qu'on voudrait, dans toutes les familles. Le père fut consterné de la nouvelle, car il croyait Hans-mon-Hérisson mort depuis longtemps.

Mais Hans-mon-Hérisson monta son coq et se mit en route, poussant devant lui ses cochons jusque dans le village pour les livrer à l'abattage. Et ce fut un massacre, oh, la, la, et une tuerie et un dépeçage et une charcuterie qu'on put entendre à deux lieues à la ronde !

Après, quand tout fut terminé, Hans-mon-Hérisson pria son père de lui ramener son coq-cheval devant la forge pour le faire ferrer une autre fois, ajoutant qu'il s'en irait alors et ne reviendrait plus jamais. Le père alla faire ferrer le coq, se réjouissant à la pensée qu'il ne reverrait plus Hans-mon-Hérisson de sa vie.

4^e tirage [10] A cheval sur son coq, Hans-mon-Hérisson se rendit dans le premier royaume ; mais le roi avait ordonné à ses troupes de tirer à vue sur celui qui viendrait en chevauchant un coq et qui aurait une cornemuse : de tirer et de frapper dessus, de le blesser et de l'abattre, afin qu'il n'arrive pas jusqu'au palais. Lors donc que les gardes le virent apparaître sur son coq, ils croisèrent devant lui leurs baïonnettes pour lui barrer le passage, mais Hans-mon-Hérisson éperonna son coq qui s'envola par-dessus leurs têtes et franchit le portail, pour entrer dans le château par une fenêtre. Hans-mon-Hérisson descendit de sa monture et alla tout droit réclamer au roi ce qu'il lui avait promis, faute de quoi il les tuerait, lui et sa fille. Le roi usa alors de belles et nombreuses paroles pour persuader sa fille de le suivre, car ainsi elle sauverait leurs deux vies, et ils n'avaient pas le choix !

Elle alla s'habiller de blanc, et son père lui donna un carrosse à six chevaux, une escorte et des serviteurs de splendide prestance, de l'or et de l'argent, des bijoux et des robes, quantité d'autres biens. Elle monta dans le carrosse et Hans-mon-Hérisson, toujours à cheval sur son coq et tenant sa cornemuse, monta à côté d'elle ; ils prirent congé du roi qui pensait ne plus les revoir, et s'en allèrent. Mais quand ils furent à quelque distance de la ville, Hans-mon-Hérisson déshabilla la princesse et l'écorcha un peu partout avec ses piquants, en la faisant saigner des pieds à la tête.

— Cela, lui dit-il, c'est votre récompense pour la duplicité dont vous avez fait preuve. Et maintenant, va-t'en : je ne veux pas de toi !

Il la chassa honteusement, dans l'état où elle se trouvait ; et ce fut ainsi qu'elle dût regagner le palais, humiliée et confuse pour le restant de ses jours.

Sa cornemuse sous le bras et chevauchant son coq, Hans-mon-Hérisson se rendit alors au royaume du second roi auquel il avait indiqué son chemin. Mais là, les ordres du roi étaient que si quelqu'un venait à cheval sur un coq, fait comme l'était Hans-mon-Hérisson, l'armée et les gardes devaient lui présenter les armes, l'accueillir avec des vivats et lui faire une escorte d'honneur jusque dans la cour du château.

[11] Il arriva donc dans ces conditions ; mais lorsque la belle princesse le vit, elle en fut effrayée, car elle ne s'attendait pas à lui voir un extérieur aussi fantastique ; néanmoins, elle se dit que puisqu'il était comme cela, il n'était pas autrement ; et elle se rappela qu'elle avait donné sa promesse à son père. "Au surplus se disait-elle, il a sauvé mon père et n'a sûrement pas un mauvais cœur." Toujours est-il qu'elle accueillit Hans-mon-Hérisson avec sympathie, et que le mariage fut célébré. Le nouvel époux dut prendre place à la table royale, et sa jeune femme était à côté de lui pour le festin. Le soir venu, quand il fut temps pour eux d'aller dormir, elle se sentit inquiète, redoutant l'effet de ses piquants ; mais il la rassura en lui disant qu'elle n'avait rien à craindre et qu'il ne lui ferait aucun mal ; puis il demanda au roi, son père, de poster quatre hommes de garde devant la porte de leur chambre, avec mission d'entretenir un bon feu dans la cheminée. Il expliqua que lorsqu'il irait au lit, il quitterait sa peau de

hérisson et la laisserait par terre au pied du lit : il fallait alors que les gardes accourent pour s'en saisir, et qu'ils la jettent immédiatement dans le feu, devant lequel ils devraient veiller jusqu'à ce que la peau fût entièrement consumée.

Quand la cloche sonna onze coups, le jeune époux pénétra dans la chambre nuptiale, se défit de sa peau de hérisson et la jeta au pied du lit ; les gardes accoururent, s'en emparèrent vivement et la précipitèrent dans le feu ardent, devant lequel ils restèrent jusqu'à ce qu'elle fût entièrement dévorée par les flammes.

[12] Et quand cette peau de hérisson fut consumée entièrement, il se trouva lui-même délivré de cet enchantement, et il put s'étendre dans le lit avec le corps d'un être humain parfaitement constitué, avec cette seule différence, toutefois, qu'il était complètement noir, d'un noir de suie. Mais le roi lui envoya son médecin qui le lava et le frotta avec des onguents et des baumes, si bien qu'il redevint blanc de peau comme tout le monde et fut, dès lors, un jeune homme d'une beauté charmante. Et quelle grande joie pour la princesse que le voir fait comme cela ! Quand ils se levèrent, le lendemain matin, ils étaient heureux l'un et l'autre ; ils mangèrent et ils burent, et le mariage fut célébré en grande pompe, cette fois très officiellement, faisant de Hans-mon-Hérison l'héritier légitime du royaume.

Des années passèrent, puis un jour il partit en voyage avec son épouse et se rendit auprès de son père, auquel il dit qu'il était son fils. Le paysan lui répondit qu'il n'avait pas de fils, ou plutôt qu'il en avait eu un, qui était né avec la peau d'un hérisson, tout couvert de piquants sur la moitié du corps, et que ce fils s'en était allé de par le monde pour ne jamais revenir. Hans se fit reconnaître vraiment, et son vieux père fut heureux que ce fût là son fils, puis il s'en retourna avec lui dans son royaume.

[Retour à la 3e technique](#)

LE SERPENT BLANC

Il y a maintenant fort longtemps que vivait un roi dont la sagesse était fameuse et célébrée dans tout le pays. Il était au courant de tout et il n'y avait rien qui pût se faire à son insu : on eût dit que les nouvelles lui arrivaient à travers les airs et qu'il connaissait le secret de toutes les choses cachées. Mais il avait une bizarre habitude.

1^{er} tirage [1] Chaque jour à midi, quand la table avait été débarrassée et quand il n'y avait plus personne autour de lui, le roi se faisait apporter une certaine terrine par un serviteur attaché à sa personne. La terrine était couverte et le serviteur lui-même ignorait ce qu'elle pouvait contenir. Ni lui ni personne ne le savait. Car le roi attendait toujours d'être absolument seul pour la découvrir et en manger.

[2] Il y avait déjà pas mal de temps que durait la chose, quand un jour, en remportant la terrine, le serviteur n'y tint plus :

[3] Il emporta la terrine dans sa chambre, ferma la porte à double tour et ôta le couvercle. Et que vit-il dedans ? Un serpent blanc.

[☀] Rien qu'à le voir, il eut envie d'y goûter et ne put se retenir : il en coupa un petit bout qu'il porta à sa bouche ; mais à peine sa langue y eut-elle touché, voilà qu'il entendit à sa fenêtre un étrange murmure de petites voix fines. Il s'approcha et prêta l'oreille, s'apercevant alors que c'étaient des moineaux qui faisaient la conversation et qui se racontaient toutes sortes d'histoires sur ce qu'ils avaient vu dans les champs et dans les bois. D'avoir goûté au serpent l'avait doué du pouvoir de comprendre le langage des oiseaux et des autres bêtes.

[5] Justement, ce jour-là, il se fit que la reine s'aperçut de la disparition de sa plus belle bague, et que le soupçon se porta sur ce serviteur familial, qui avait ses entrées partout. Le roi le fit appeler devant lui et lui dit, avec des paroles dures et menaçantes, que si le coupable n'était pas découvert et désigné avant le lendemain matin, ce serait lui qui répondrait du vol et qui serait jugé. Il eut beau protester de son innocence, cela ne changea rien et il se retira sans avoir rien obtenu de meilleur, ni même un simple renseignement.

2^e tirage [4] Tout angoissé, il descendit dans la cour, où il resta à se demander comment il pourrait bien faire pour s'en tirer. Il y avait là, sur le bord du ruisseau, un petit monde de canards qui paressaient et se reposaient, nettoyant et lissant leurs plumes du bec tout en bavardant paisiblement. Le serviteur s'arrêta au bord de l'eau et il commença de les entendre se raconter ce qu'ils avaient fait, où ils s'étaient promenés et dandinés ce matin-là, quelles bonnes choses ils avaient trouvées à manger, quand il en surprit un à se plaindre avec humeur qu'il avait quelque chose qui lui pesait dans le jabot. "Figurez-vous que dans ma hâte j'ai avalé une bague sous la fenêtre de la reine." Le serviteur ne fit ni une, ni deux : il l'attrapa par le col et le porta à la cuisine, où il dit au cuisinier : "Celui-ci est bon à tuer : il est dodu à souhait ! — Ça oui, dit le cuisinier en le soupesant dans sa main, en voilà un qui n'a pas plaint sa peine pour ce qui est de se gaver, et tu peux dire qu'il n'a que trop attendu pour se faire embrocher ! Il lui coupa le cou sur l'heure, et quand on l'eut plumé et vidé, on retrouva la bague de la reine dans son gésier.

[5] Justement, ce jour-là, il se fit que la reine s'aperçut de la disparition de sa plus belle bague, et que le soupçon se porta sur ce serviteur familial, qui avait ses entrées partout. Le roi le fit appeler devant lui et lui dit, avec des paroles dures et menaçantes, que si le coupable n'était pas découvert et désigné avant le lendemain matin, ce serait lui qui répondrait du vol et qui serait jugé. Il eut beau protester de son innocence, cela ne changea rien et il se retira sans avoir rien obtenu de meilleur, ni même un simple renseignement.

[6] Le serviteur n'eut alors aucune peine à démontrer son innocence au roi, qui lui promit, pour réparer l'injustice qu'il avait commise, de lui accorder la grâce qu'il lui demanderait, si haute que fût la dignité qu'il lui plairait d'occuper à la cour. Le serviteur refusa tout et demanda seulement un cheval et une bourse de voyage, car il avait envie de voir le monde et de s'y promener un petit bout de temps.

3^e tirage [7] Sa requête ayant été satisfaite, il se mit en route et arriva un jour près d'un étang, où il vit trois poissons qui s'étaient pris dans les roseaux et qui gigotaient désespérément pour retourner à l'eau. Bien qu'on prétende que les poissons soient muets, il entendit pourtant leurs gémissements pitoyables et comment ils se plaignaient d'avoir à mourir si misérablement. Parce qu'il était charitable de cœur, il descendit de cheval et libéra les trois prisonniers. Sortant leurs têtes à la surface, ils lui crièrent : "Nous saurons nous en souvenir et nous te récompenserons de nous avoir sauvés."

Il remonta à cheval et poursuivit son chemin, et voilà qu'au bout d'un moment, il lui sembla entendre comme une voix à ses pieds, dans le sable. Il prêta l'oreille et entendit un roi des fourmis qui se lamentait : "Si seulement les hommes avec leurs grosses bêtes lourdaudes restaient loin de nous ! Voilà ce stupide cheval qui m'écrase sans pitié mes sujets sous ses sabots ferrés !" Le cavalier détourna sa bête dans un autre chemin, et le roi des fourmis lui cria : "Nous nous en souviendrons et te le revaudrons !"

Le chemin qu'il avait pris le mena dans une forêt, où il vit un père corbeau et une mère corbeau, sur le bord de leur nid, en train de jeter dehors leurs petits. "Hors d'ici, bande de gloutons, criaient-ils ; nous n'arrivons plus à vous rassasier, maudits pendards, et vous êtes bien assez grands pour vous nourrir tout seuls !" Les malheureux petits gisaient sur le sol, en battant gauchement de leurs jeunes ailes, et ils se lamentaient : "Pauvres abandonnés que nous sommes, qu'allons-nous devenir ? Il faut que nous trouvions nous-mêmes notre nourriture, et nous ne savons pas voler ! Mourir de faim ici, c'est tout ce qui nous attend."

[8] Alors le bon jeune homme mit pied à terre, tua son cheval d'un coup d'épée et le laissa aux jeunes corbeaux afin qu'ils s'en nourrissent. Ils sautillèrent auprès, mangèrent tout leur soûl et crièrent : "Nous nous en souviendrons et te le revaudrons !"

[9] Maintenant, il n'avait plus que ses jambes pour voyager, et après une longue, longue marche, il arriva dans une grande ville. Les rues grouillaient de monde et le vacarme était grand, mais tout se tut pour écouter un cavalier qui faisait une annonce : la fille du roi cherchait un époux ; mais celui qui voulait la gagner devait accomplir une difficile épreuve, et s'il n'arrivait pas à la mener à bien, il y laissait sa vie. Nombreux étaient ceux qui l'avaient tenté déjà, mais tous avaient joué de leur vie pour rien. Le jeune homme, lorsqu'il eut l'occasion de voir la princesse, fut si ébloui de sa beauté qu'il en oublia tout danger ; il se rendit devant le roi et s'offrit comme prétendant.

Il fut aussitôt emmené dehors et conduit au bord de la mer, dans laquelle on jeta au loin, sous ses yeux, un anneau d'or. Puis le roi lui ordonna de ramener cet anneau du fond de la mer. "Si tu reviens sans le rapporter, ajouta le roi, tu seras rejeté à l'eau jusqu'à ce que les vagues t'engloutissent."

Toute l'assistance s'affligea pour ce beau jeune homme, puis se retira, le laissant seul sur le bord de la mer. Il se tenait debout sur le rivage, en se demandant comment il pourrait bien faire, quand tout soudain il aperçut trois poissons qui nageaient vers lui, et qui n'étaient autres que les poissons auxquels il avait sauvé la vie. Ils nageaient de front, et celui du milieu portait dans sa gueule un coquillage qu'il posa sur le sable aux pieds du jeune homme. Il ramassa le coquillage, l'ouvrit et trouva dedans la bague d'or, qu'il alla tout heureux rapporter au roi, n'attendant plus que sa récompense.

4^e tirage [10] Mais la fille du roi, dans son orgueil, quand elle sut qu'il n'était pas son égal par la naissance, le repoussa dédaigneusement et exigea qu'il subît une seconde épreuve. Elle descendit dans le jardin et répandit elle-même dix sacs de millet sur la pelouse. "Il faut que demain matin, avant le lever du soleil, il ait tout ramassé, dit-elle, et qu'il n'y manque pas une seule graine."

Le jeune homme, resta là, dans le parc, à se demander comment il pourrait venir à bout d'une pareille tâche ; mais il eut beau tourner et retourner le problème dans sa tête, il ne trouva rien de rien. Il se laissa tomber sur un banc et attendit là, bien tristement, le lever de cette aube qui serait celle de sa mort. Quand le jour se leva, éclairant de ses premiers rayons le gazon de la pelouse, il y vit, bien rangés l'un à côté de l'autre, les dix sacs remplis à ras, auxquels il ne manquait pas le plus petit grain de millet. C'était le roi des fourmis qui était venu pendant la nuit, avec ses milliers et ses milliers d'ouvrières, et qui avait employé tout son monde, par reconnaissance, à lui ramasser diligemment le millet et à remplir les sacs. La princesse descendit elle-même au jardin et vit avec stupéfaction que le jeune homme avait parfaitement accompli la tâche qui lui avait été imposée. Mais son cœur orgueilleux ne voulut pas se soumettre encore, et elle dit : "Même après avoir triomphé des deux épreuves, il ne deviendra pas mon époux avant de m'avoir rapporté une pomme de l'Arbre de Vie."

[11] Le jeune homme n'avait aucune idée de l'endroit où se trouvait l'Arbre de Vie. Il partit néanmoins, bien décidé à marcher aussi loin et aussi longtemps que ses jambes le porteraient ; mais il n'avait aucun espoir de le trouver jamais. Il avait déjà cheminé à travers trois royaumes, quand un soir, dans une forêt, il s'étendit au pied d'un arbre pour dormir : un bruit se fit dans les branches et une pomme d'or lui tomba dans la main. Au même instant, trois corbeaux descendaient se poser sur ses genoux et ils lui disaient : "Nous sommes les trois corbeaux que tu as sauvés de l'inanition et de la mort ; devenus grands, nous avons appris que tu étais en quête de la pomme d'or, et c'est pourquoi nous avons volé par-dessus les mers jusqu'au bout du monde où croît l'Arbre de Vie, et nous t'y avons cueilli cette pomme."

Débordant de joie, le jeune homme prit le chemin du retour et rapporta la pomme d'or à la belle princesse, qui n'eut plus rien à dire. Ils partagèrent la pomme de Vie et la mangèrent ensemble ; et l'orgueil, dans son cœur, fut remplacé par le plus grand amour.

[12] Ils vécurent un bonheur parfait et atteignirent un très grand âge.

[Retour à la 4e technique](#)

LE CHAT BOTTÉ

1^{er} tirage [1] Un meunier ne laissa pour tous biens, à trois enfants qu'il avait, que son moulin, son âne et son chat. Les partages furent bientôt faits ; ni le notaire, ni le procureur n'y furent point appelés. Ils auraient bientôt mangé tout le pauvre patrimoine. L'aîné eut le moulin, le second eut l'âne, et le plus jeune n'eut que le chat.

[2] Ce dernier ne pouvait se consoler d'avoir un si pauvre lot :
— Mes frères, disait-il, pourront gagner leur vie honnêtement en se mettant ensemble ; pour moi, lorsque j'aurai mangé mon chat, et que je me serai fait un manchon de sa peau, il faudra que je meure de faim.

[☼] Le Chat, qui entendait ce discours, mais qui n'en fit pas semblant, lui dit d'un air posé et sérieux :
— Ne vous affligez point, mon maître, vous n'avez qu'à me donner un sac et me faire faire une paire de bottes pour aller dans les broussailles, et vous verrez que vous n'êtes pas si mal partagé que vous croyez.

[3] Quoique le maître du Chat ne fît pas grand fond là-dessus, il lui avait vu faire tant de tours de souplesse pour prendre des rats et des souris, comme quand il se pendait par les pieds, ou qu'il se cachait dans la farine pour faire le mort, qu'il ne désespéra pas d'en être secouru dans sa misère.

2^e tirage [4] Lorsque le Chat eut ce qu'il avait demandé, il se botta bravement, et mettant son sac à son cou, il en prit les cordons avec ses deux pattes de devant, et s'en alla dans une garenne où il y avait grand nombre de lapins. Il mit du son et des laitrons dans son sac, et, s'étendant comme s'il eût été mort, il attendit que quelque jeune lapin, peu instruit encore des ruses de ce monde, vînt se fourrer dans son sac pour manger ce qu'il y avait mis.
À peine fut-il couché, qu'il eut contentement : un jeune étourdi de lapin entra dans son sac, et le maître Chat, tirant aussitôt les cordons, le prit et le tua sans miséricorde.
Tout glorieux de sa proie, il s'en alla chez le roi et demanda à lui parler. On le fit monter à l'appartement de Sa Majesté, où étant entré, il fit une grande révérence au roi, et lui dit :

[5] — Voilà, sire, un lapin de garenne que monsieur le marquis de Carabas (c'était le nom qu'il lui prit en gré de donner à son maître) m'a chargé de vous présenter de sa part.

— Dis à ton maître, répondit le roi, que je le remercie et qu'il me fait plaisir.

Une autre fois, il alla se cacher dans un blé, tenant toujours son sac ouvert, et, lorsque deux perdrix y furent entrées, il tira les cordons et les prit toutes deux. Il alla ensuite les présenter au roi, comme il avait fait du lapin de garenne. Le roi reçut encore avec plaisir les deux perdrix, et lui fit donner pour boire.

[6] Le Chat continua ainsi, pendant deux ou trois mois, à porter de temps en temps, au roi du gibier de la chasse de son maître.

3^e tirage [7] Un jour qu'il sut que le roi devait aller à la promenade, sur le bord de la rivière, avec sa fille, la plus belle princesse du monde, il dit à son maître :

— Si vous voulez suivre mon conseil, votre fortune est faite : vous n'avez qu'à vous baigner dans la rivière, à l'endroit que je vous montrerai, et ensuite me laisser faire.

Le marquis de Carabas fit ce que son chat lui conseillait, sans savoir à quoi cela serait bon. Dans le temps qu'il se baignait, le roi vint à passer, et le Chat se mit à crier de toute sa force :

— Au secours ! au secours ! voilà monsieur le marquis de Carabas qui se noie ! À ce cri, le roi mit la tête à la portière, et, reconnaissant le Chat qui lui avait apporté tant de fois du gibier, il ordonna à ses gardes qu'on allât vite au secours de monsieur le marquis de Carabas.

Pendant qu'on retirait le pauvre marquis de la rivière, le Chat s'approcha du carrosse et dit au roi, que dans le temps que son maître se baignait, il était venu des voleurs qui avaient emporté ses habits, quoiqu'il eût crié au voleur ! de toute sa force : le drôle les avait cachés sous une grosse pierre.

[8] Le roi ordonna aussitôt aux officiers de sa garde-robe d'aller quérir un de ses plus beaux habits pour monsieur le marquis de Carabas. Le roi lui fit mille caresses, et, comme les beaux habits qu'on venait de lui donner relevaient sa bonne mine (car il était beau et bien fait de sa personne), la fille du roi le trouva fort à son gré, et le marquis de Carabas ne lui eut pas jeté deux ou trois regards, fort respectueux et un peu tendres, qu'elle en devint amoureuse à la folie.

Le roi voulut qu'il montât dans son carrosse et qu'il fût de la promenade.

[9] Le Chat, ravi de voir que son dessein commençait à réussir, prit les devants, et, ayant rencontré des paysans qui fauchaient un pré, il leur dit :

— Bonnes gens qui fauchez, si vous ne dites au roi que le pré que vous fauchez appartient à monsieur le marquis de Carabas, vous serez tous hachés menu comme chair à pâté.

Le roi ne manqua pas à demander aux faucheurs à qui était ce pré qu'ils fauchaient :

— C'est à monsieur le marquis de Carabas, dirent-ils tous ensemble ; car la menace du chat leur avait fait peur.

— Vous avez là un bel héritage, dit le roi au marquis de Carabas.

— Vous voyez, sire, répondit le marquis ; c'est un pré qui ne manque point de rapporter abondamment toutes les années.

Le maître Chat, qui allait toujours devant, rencontra des moissonneurs et leur dit :

— Bonnes gens qui moissonnez, si vous ne dites que tous ces blés appartiennent à monsieur le marquis de Carabas, vous serez tous hachés menu comme chair à pâté.

Le roi, qui passa un moment après, voulut savoir à qui appartenaient tous les blés qu'il voyait.

— C'est à monsieur le marquis de Carabas, répondirent les moissonneurs ; et le roi s'en réjouit encore avec le marquis.

Le Chat, qui allait devant le carrosse, disait toujours la même chose à tous ceux qu'il rencontrait, et le roi était étonné des grands biens de monsieur le marquis de Carabas.

4^e tirage [10] Le maître Chat arriva enfin dans un beau château, dont le maître était un ogre, le plus riche qu'on ait jamais vu ; car toutes les terres par où le roi avait passé étaient de la dépendance de ce château. Le Chat, qui eut soin de s'informer qui était cet ogre et ce qu'il savait faire, demanda à lui parler, disant qu'il n'avait pas voulu passer si près de son château sans avoir l'honneur de lui faire la révérence.

L'ogre le reçut aussi civilement que le peut un ogre et le fit reposer.

[11] — On m'a assuré, dit le Chat, que vous aviez le don de vous changer en toutes sortes d'animaux ; que vous pouviez, par exemple, vous transformer en lion, en éléphant.

— Cela est vrai, répondit l'ogre brusquement et, pour vous le montrer, vous m'allez voir devenir lion.

Le Chat fut si effrayé de voir un lion devant lui, qu'il gagna aussitôt les gouttières, non sans peine et sans péril, à cause de ses bottes, qui ne valaient rien pour marcher sur les tuiles.

Quelque temps après, le Chat, ayant vu que l'ogre avait quitté sa première forme, descendit et avoua qu'il avait eu bien peur.

— On m'a assuré encore, dit le Chat, mais je ne saurais le croire, que vous aviez aussi le pouvoir de prendre la forme des plus petits animaux, par exemple de vous changer en un rat, en une souris. Je vous avoue que je tiens cela tout à fait impossible.

— Impossible ! reprit l'ogre ; vous allez voir.

Et en même temps il se changea en une souris, qui se mit à courir sur le plancher. Le Chat ne l'eut pas plus tôt aperçue, qu'il se jeta dessus et la mangea.

Cependant le roi, qui vit en passant le beau château de l'ogre, voulut entrer dedans. Le Chat, qui entendit le bruit du carrosse, qui passait sur le pont-levis, courut au-devant et dit au roi :

— Votre Majesté soit la bienvenue dans ce château de monsieur le marquis de Carabas !

— Comment, monsieur le marquis, s'écria le roi, ce château est encore à vous ! Il ne se peut rien de plus beau que cette cour et que tous ces bâtiments qui l'environnent ; voyons les dedans, s'il vous plaît.

[12] Le marquis donna la main à la jeune princesse, et suivant le roi, qui montait le premier, ils entrèrent dans une grande salle, où ils trouvèrent une magnifique collation que l'ogre avait fait préparer pour ses amis, qui le devaient venir voir ce même jour-là, mais qui n'avaient pas osé entrer, sachant que le roi y était. Le roi, charmé des bonnes qualités de monsieur le marquis de Carabas, de même que sa fille, qui en était folle, et voyant les grands biens qu'il possédait, lui dit, après avoir bu cinq ou six coups :

— Il ne tiendra qu'à vous, monsieur le marquis, que vous ne soyez mon gendre. Le marquis, faisant de grandes révérences, accepta l'honneur que lui faisait le roi, et, dès le même jour, il épousa la princesse. Le Chat devint grand seigneur, et ne courut plus après les souris que pour se divertir.

[Retour à la 5e technique](#)

LE DOCTEUR JE-SAIS-TOUT

1^{er} tirage [1] Il était une fois un paysan appelé Cancre, qui avait attelé ses deux bœufs et s'était rendu à la ville avec une charretée de bois qu'il voulait vendre. Son acquéreur lui en donna deux écus, et c'était un docteur. Quand le paysan vint pour se faire payer, le docteur s'était mis à table, et le pauvre homme vit avec envie la bonne table et les bons vins qu'il avait.

[2] Rien qu'à le voir, il en avait le cœur épanoui, et il se dit qu'il aimerait bien être aussi médecin. Son argent dans la main, il resta planté là encore un petit moment, tout hésitant ;

[3] ... et pour finir, il demanda s'il ne lui serait pas possible, à lui aussi, de devenir docteur.

[☀] — Mais si, répondit le docteur, et même il ne faut pas longtemps.

— Qu'est-ce qu'il faut que je fasse ? demanda le paysan.

— D'abord que tu t'achètes un abécédaire, mais un grand, tu sais, un de ceux qui ont un coq sur la couverture ; ensuite tu te fais de l'argent en vendant ta charrette et tes bœufs, et tu t'achètes le costume, le chapeau et tous les accessoires qui conviennent à l'art de médecine ; enfin, tu feras peindre une enseigne qui portera ces mots : *Ici le Docteur Je-Sais-Tout*, et tu n'auras qu'à la faire clouer au-dessus de ta porte.

2^e tirage [4] Le paysan suivit à la lettre les indications qu'il avait reçues. Il était donc installé et avait même déjà un peu, un tout petit peu pratiqué, quand il arriva qu'une certaine somme d'argent fut volée à un grand et riche seigneur,

qui entendit alors parler de ce docteur Je-Sais-Tout, dans son village, lequel ne devait pas manquer de savoir évidemment où se trouvait l'argent. Le seigneur fit atteler aussitôt pour se faire conduire dans le village et entra lui demander s'il était bien le docteur Je-Sais-Tout.

— Oui, oui, c'était bien lui. Alors le seigneur lui dit qu'il aurait à l'accompagner et à retrouver l'argent qu'on lui avait volé.

[6] — Mais bien sûr, donna-t-il en réponse,

[5] ... seulement la Margot, sa femme, devait aussi venir avec lui. Le seigneur n'y vit aucun inconvénient, dit que c'était très bien ainsi et les prit tous les deux dans son carrosse. Et les voilà partis.

[9] La table était servie quand ils arrivèrent dans le noble manoir, et le seigneur l'invita, avant tout, à manger avec lui. Bien volontiers, répondit-il, mais sa femme, la Margot, devait manger aussi.

Et ils prirent place à table, tous les deux, en face du noble seigneur. Quand le premier valet eut présenté et servi le premier plat de ce festin délicieux, le paysan poussa du coude sa Margot et lui dit : "Celui-là, c'était le premier !"

Il voulait lui apprendre que c'était le premier des différents valets qui allaient apporter les plats successifs.

3^e tirage [7] Mais le serviteur, en l'entendant, crut qu'il avait voulu dire qu'il était le premier des voleurs ; et comme il l'était, en effet, il en trembla de crainte et s'empressa de prévenir les autres, une fois sorti de la salle à manger : "Ce docteur connaît tout, nous n'avons aucune chance ! Il a dit que j'étais le premier."

Du coup, le second valet ne voulait plus y aller, mais il dut bien servir quand même ; et quand il entra, en portant son plat, le paysan donna un coup de coude à sa femme et lui dit : "Margot, c'est le deuxième, celui-là !" Saisi d'effroi, le valet se hâta de sortir. Les choses n'allèrent pas mieux pour le troisième complice, car dès qu'il entra le paysan dit à sa femme : "Margot, voilà le troisième !"

Au quatrième valet, il incombait de servir un plat couvert, et quand il fut posé sur la table, le seigneur, sans lever le couvercle du plat, dit au docteur que l'occasion était bonne de lui faire voir un peu son art en devinant ce qu'il y avait dans ce plat (qui était préparé avec de ces gros crabes qu'on appelle tourteaux ou cancre). Le paysan contempla le couvercle et le grand plat d'argent d'un œil vide, et comme il n'avait pas la moindre idée de ce qu'il lui fallait faire, il finit par soupirer à mi-voix :

[8] — Aie, aïe, aïe, mon pauvre Cancre !

4^e tirage [10] Puisqu'il le sait, s'exclama le seigneur, qui l'avait entendu, il sait aussi où est l'argent !

[11] Tremblant d'appréhension et d'épouvante, le quatrième valet fit un signe à ce docteur qui savait tout, afin qu'il quittât la table et vînt le retrouver à l'office. Quand il y vint, ils étaient là tous les quatre, qui lui avouèrent avoir volé l'argent, mais ajoutèrent qu'ils étaient prêts à lui verser une bonne somme s'il consentait à ne pas les dénoncer, parce qu'ils risquaient leur vie tous quatre, s'il le faisait. Ils le menèrent aussi à l'endroit où ils avaient caché l'argent.

Tout heureux de la chose, le docteur revint à table en disant : "Mon seigneur, je vais chercher dans mon livre où est caché l'argent." Mais le cinquième valet s'était glissé dans la cheminée pour écouter ce qui se disait et pour apprendre si ce fameux docteur n'en savait pas encore plus long. Ouvrant son abécédaire, le "docteur" se mit à le feuilleter d'avant en arrière et de derrière devant, cherchant, sans la trouver, l'image du coq, qu'il savait pourtant y figurer. Comme il ne la trouvait toujours pas, impatienté, il grommela : "Puisque tu es dedans, il faudra que tu apparaises, il n'y a pas à dire !"

Le valet qui se dissimulait dans la cheminée crut qu'il parlait pour lui et sortit aussitôt, tremblant de tous ses membres, en s'exclamant : "Cet homme sait tout !"

[12] Alors le docteur Je-Sais-Tout montra au grand seigneur à quel endroit se trouvait l'argent, mais sans dénoncer les coupables, si bien qu'il reçut une fameuse récompense des deux côtés, ce qui lui fit beaucoup d'argent, en plus de la célébrité.

[Retour à la 6e technique](#)

LE TAPIS

1^{er} tirage [1] Il était une fois un homme qui voulait à tout prix acquérir la connaissance.

[3] Il se rendit dans la maison d'un ermite et lui dit :

[2] "Toi qui es un sage, donne-moi un peu de ta connaissance pour que je la fasse fructifier. Ainsi je deviendrai un homme de valeur, tandis que pour l'instant je ne suis rien." L'ermite réfléchit un instant avant de répondre :

[☀] "Je te donnerai la connaissance en échange d'une chose dont j'ai besoin. Il me faut un petit tapis qui sera très utile à une personne qui sera alors en mesure d'accomplir notre saint travail."

2^e tirage [4] En quittant l'ermite, l'homme se mit en quête d'un marchand de tapis, à qui il dit : "Il me faut un tapis, un tout petit, que je dois donner à un ermite en échange de la connaissance. Ce tapis est destiné à quelqu'un qui sera alors en mesure d'accomplir notre saint travail."

[5] Le marchand de tapis lui répondit : "Si tu veux que je t'aide, apporte-moi du fil pour tisser le tapis !"

[4,5] L'homme se mit donc en quête d'une fileuse, qu'il aborda ainsi : "J'ai besoin de fil pour le marchand de tapis qui m'a promis en échange un petit tapis

que j'apporterai à un ermite qui le donnera à quelqu'un qui sera alors en mesure d'accomplir notre saint travail. En échange, l'ermite me donnera la connaissance." La femme répliqua aussitôt : "Tu veux du fil ? Que m'importe ton tapis, ton marchand de tapis, ton ermite et l'homme qui doit avoir le tapis ? Apporte-moi du poil de chèvre, et je te donnerai du fil."

[4,5] L'homme reprit son chemin, et rencontra bientôt un gardien de chèvres, à qui il détailla tous ses besoins. L'autre répondit : "Tu as besoin de poil de chèvre pour acheter la connaissance, mais moi j'ai besoin de chèvres pour te fournir le poil. Trouve m'en une, et je t'aiderai."

[4,5] L'homme repartit pour chercher un marchand de chèvres à qui il exposa toute son affaire. Ce dernier s'exclama : "Et moi ? Qui se préoccupe de mes besoins ? Si tu es en mesure de les satisfaire, je t'aiderai peut-être.

— Que désires-tu ?

— J'ai besoin d'un enclos pour parquer mes chèvres durant la nuit et éviter qu'elles ne s'égarant."

[4,5] L'homme se mit à la recherche d'un enclos. Il parvint à l'atelier d'un menuisier qui lui dit : "Oui, je peux fabriquer un enclos. Mais pour le reste, tu aurais pu m'épargner les détails : les tapis, le fil ou la connaissance, cela ne me concerne pas ! En revanche, j'ai un désir que tu pourrais m'aider à réaliser en échange de l'enclos.

— Lequel ?

— Je voudrais me marier, mais je ne trouve personne. Trouve-moi une épouse, et alors nous verrons."

[6] L'homme fit de longues recherches avant de trouver une femme qui lui dit : "Je connais justement une jeune fille qui désirerait se marier avec un menuisier tel que celui que tu me décris. En fait, elle en a rêvé toute sa vie, et c'est un vrai miracle que cet homme existe et qu'elle puisse le rencontrer grâce à toi et moi. Mais moi, dans tout ça, qu'est-ce que je deviens ? Personne ne se préoccupe de mon désir.

— Et quel est ton désir ?

— J'ai goûté à tout, mais il y a une chose qui me manque, et que j'ai désirée toute ma vie, et cette chose c'est... la connaissance.

— Mais pour avoir la connaissance, il faut un tapis !

— Je ne sais pas ce qu'est la connaissance, mais je suis sûre qu'elle n'a rien à voir avec un tapis.

— Ce n'est pas ce que j'ai voulu dire, reprit l'homme. Mais si nous obtenons la jeune fille pour le menuisier, celui-ci construira un enclos pour les chèvres du marchand ; le marchand nous donnera une chèvre pour le chevrier, qui nous donnera du poil de chèvre pour la fileuse, qui nous donnera le fil pour le tapis avec lequel nous obtiendrons la connaissance.

— Qu'est-ce que c'est que cette histoire à dormir debout ? je ne vais certainement pas me donner tant de mal !" Et elle le chassa.

3^e tirage [8] Devant tant de difficultés, l'homme commença à désespérer de sa quête.

[7] Comment cette femme avait-elle pu le renvoyer alors qu'ils cherchaient la même chose, et que le but était devenu si proche ? Lui-même ne se conduisait-il pas comme elle ?

[9] Il commença à se souvenir de l'ermite qui l'attendait et qui ne recevrait jamais son tapis. Comment pourrait-il rentrer les mains vides ? Et c'est ainsi qu'il en vint à ne plus songer qu'à une seule chose : l'ermite et son tapis.

4^e tirage [10] Un jour qu'il errait dans une ville, en se parlant à lui-même, il attira l'attention d'un marchand qui s'approcha pour mieux entendre ce qu'il disait : "Il faut un tapis pour le donner à quelqu'un qui pourra alors accomplir notre saint travail."

[11] Le marchand l'aborda aussitôt : "Voyageur, je ne comprends rien à ce que tu dis, mais j'ai un profond respect pour les êtres religieux qui, tel que toi, s'engagent sur le chemin de la vérité. Ne voudrais-tu pas m'aider ?"

L'homme répondit au marchand : "Comment pourrais-je résoudre tes problèmes ? Je ne peux même pas me procurer un peu de fil quand j'en ai besoin. Pourtant, tu as l'air d'avoir besoin d'aide. Demande-moi ce que tu veux, et je ferai tout mon possible pour te l'accorder.

— J'ai une fille unique d'une grande beauté qui, malheureusement, est atteinte d'une maladie de langueur. Viens la voir. Peut-être seras-tu capable de la guérir."

Le tourment du marchand était si fort que l'homme l'accompagna jusqu'au chevet de sa fille. Lorsqu'elle le vit, elle lui dit : "Je suis amoureuse d'un menuisier." Et elle lui décrivit le menuisier auquel le voyageur avait demandé un enclos pour les chèvres.

[12] Il s'adressa alors au père de la jeune fille : "Ta fille désire se marier avec un menuisier très estimable et que je connais bien. Là est la cause unique de son mal." Puis il retourna voir le menuisier qui construisit un enclos pour les chèvres. Le marchand de chèvres lui offrit quelques bêtes qu'il apporta au chevrier qui lui donna du poil de chèvre qu'il porta à la fileuse qui lui donna du fil, qu'il apporta au marchand de tapis qui lui offrit en échange un petit tapis.

Il porta alors le tapis à l'ermite, qui lui dit : "À présent, je peux te donner la connaissance. Car jamais tu n'aurais pu m'apporter ce tapis si tu l'avais cherché pour toi seul. Ce tapis est à toi, je te le donne. Car tu es désormais en mesure d'accomplir notre saint travail."

[Retour à la 7e technique](#)

d) Vidéos sur la méthode

J'ai créé en 1986 une méthode de **thérapie** par les contes présentée sous les titres « Vivre la magie des contes » (Albin Michel, 1998)

(<http://www.youtube.com/watch?v=nE38is8pG6Y>)

« La synchronicité par les contes » (Souffle d'Or, 2003)

(http://www.youtube.com/watch?v=zGPHshx6_ME),

« Manuel de thérapie par les contes de fées » (Souffle d'Or, 2010),

<http://www.youtube.com/watch?v=YqboWvY-xK4&feature=fvwrel>

Je suis l'auteur aussi de quatre **jeux** : " Le Jeu de la Voie des Contes" (Souffle d'Or 2003, 2007, 2010), "Horaklès, le jeu du héros" et "Voler" (Trédaniel 2009, 2011) <http://www.youtube.com/watch?v=Uy6FIF9XCi0> ,

" Le jeu Vortex du nouveau monde" sur Internet

<http://www.vortexdunouveaumonde.org> (avril 2009)

[Retour au sommaire](#)

IV. Vos clients n'avancent pas ? Faites les jouer !

- a) Quel créatif vous êtes : Le jeu de la Voie des contes
- b) Quel communicant vous faites : Le jeu Horaklès de storytelling
- c) Comment êtes vous connecté : Le jeu Voler de création narrative
- d) Quel innovateur vous êtes : Jeu Vortex de sagesse de groupe

Tel est l'objectif des groupes d'intelligence collective (que je présente en live ou vidéo)

aux quels vous vous êtes peut-être inscrits et dont voici le lien.

En effet j'ai décidé de vous **inviter à mes groupes d'intelligence collective où je mets en œuvre les 4 jeux** que j'ai créés pour **faciliter l'expérimentation** de ces techniques sur vous-mêmes et avec les clients que vous accompagnez.

J'ai en effet traduit le parcours de ces 7 techniques de création en **4 jeux** qui **facilitent le recours à l'aléatoire**.

- Avec ces quatre jeux, vous apprendrez à sortir de vos limites et à contacter votre ADN et l'ADN des problématiques à traiter.
- Le jeu procédant par l'aléatoire, vous vous retrouverez à pratiquer le recours au hasard sans même vous en rendre compte et de façon ludique.
- Le jeu vous révélera vos obstacles principaux et les ressources pour les dépasser, là aussi avec grande légèreté, en mobilisant le même pouvoir de songe qui vous guide dans vos grands rêves.
- Vous accéderez à des solutions créatives innovantes, grâce auxquelles vous pourrez changer radicalement de posture face aux situations qui vous bloquaient et les résoudre.
- Je vous montrerai comment communiquer vos intuitions à votre entourage en utilisant les ressources du storytelling et de la narration de contes, là encore en un jeu de transformation qui vous donnera des ailes et vous permettra d'accéder à la vie que vous voulez.

Pour accéder à votre invitation, il vous suffit de cliquer sur [ce lien](#) et de donner vos coordonnées. Votre inscription vous donnera droit à **recevoir, aussi, des présentations vidéos** de ces jeux qui sont en préparation.

Si vous avez **hâte de goûter tout de suite** à la mise en œuvre de ces jeux sans attendre la conférence ou d'en découvrir les vidéos, vous pouvez rejoindre **la prochaine session** de la « [Formation aux jeux Horaklès d'intelligence collective et de storytelling](#) » dont voilà le calendrier.

Dans tous les cas, à très bientôt, j'ai encore des trésors pour vous.

[Retour au sommaire](#)

V. Internet vous impressionne ? Devenez créateur de culture ! (Webinar en préparation)

- e) Faites de votre passion un savoir
- f) Transformez votre savoir en proposition
- g) Faites connaître votre offre avec les techniques du web marketing
- h) Passez de « la vie que je peux » à « la vie que je veux »
- i) Contribuez à l'émergence de la gouvernance des créateurs

[Retour au sommaire](#)